
Nr. 2 Februar 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
ISSN 0933-1867
JEDE MENGE TIPS & TRICKS
INCA
SUPER VGA-GRAFIK IM SPIEL DES MONATS
DARKMERE:
GRATIS
DEMO-DISK FÜR AMIGA
MEGA DRIVE & SNES
DIESE SPIELE MUSS MAN HABEN
DAS WAR '92!
AKTION
GROSSE LESERUMFRAGE
SEGA
MIT SONIC 2 - LÖSUNGSWEG


Marl oro



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Titel ASM 2/93 © Coktel Vision

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Sonic 2 © Sega, Japan

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Sabre Team © Krisalis

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Deutschland in den Schatten © Fantasy Productions

pixelstudien ...



Unterzogen sich jüngst redakteurinnen und redakteure eines der größten deutschen fachmagazine für spiele-software, um eine vorstellung von dem zu bekommen, was es heißt, noch 100 jahre ihrem job nachgehen zu wollen. die durchschnittliche konsistenz eines redakteursportraits im jahre 2093 zog das 'team vom bau' prompt auf volle höhe, um es auf dem cover ihrer aktuellen ausgabe als abschreckendes beispiel zu publizieren. gewisse parallelen zum erscheinungsbild einer eingefallenen inca-mumie wurden bis heute stark dementiert.

führende vertreter der zahnärzte-vereinigung atmen nach dem debakel bundesdeutscher gesundheitsreformen endlich wieder auf, haben sich doch zahlreiche jugendliche, die unterm christbaum hard- und software aus fernost vorgefunden hatten, an ihren sonics oder marios die zähne ausgebissen. zur zeit verweigern die klempner jenen redakteuren, welche gerade jetzt die sonic-lösung präsentieren, jegliche hilfe bei der behandlung ihrer dritten zähne, möchten diese doch auch weiterhin von der hand in den mund leben können.

lemmy von motörhead (no sleep 'til hammersmith) konnte jüngst sein image noch ein bißchen mehr besudeln, als er für die umsetzung seiner flegeleien in ein computerspiel auf die option 'grab a groopie' bestand. seinem manager das nasenbein zu brechen, hätte vielleicht auch gereicht, oder?

1992 - was war top, und wo gab's den großen flop? macher, urheber und vertreiber des nicht immer ganz preisgünstigen spiele-stoffs dürften dieser tage klamme finger bekommen, wenn asm seine leser entscheiden läßt; und wehe, wenn die losgelassen ...

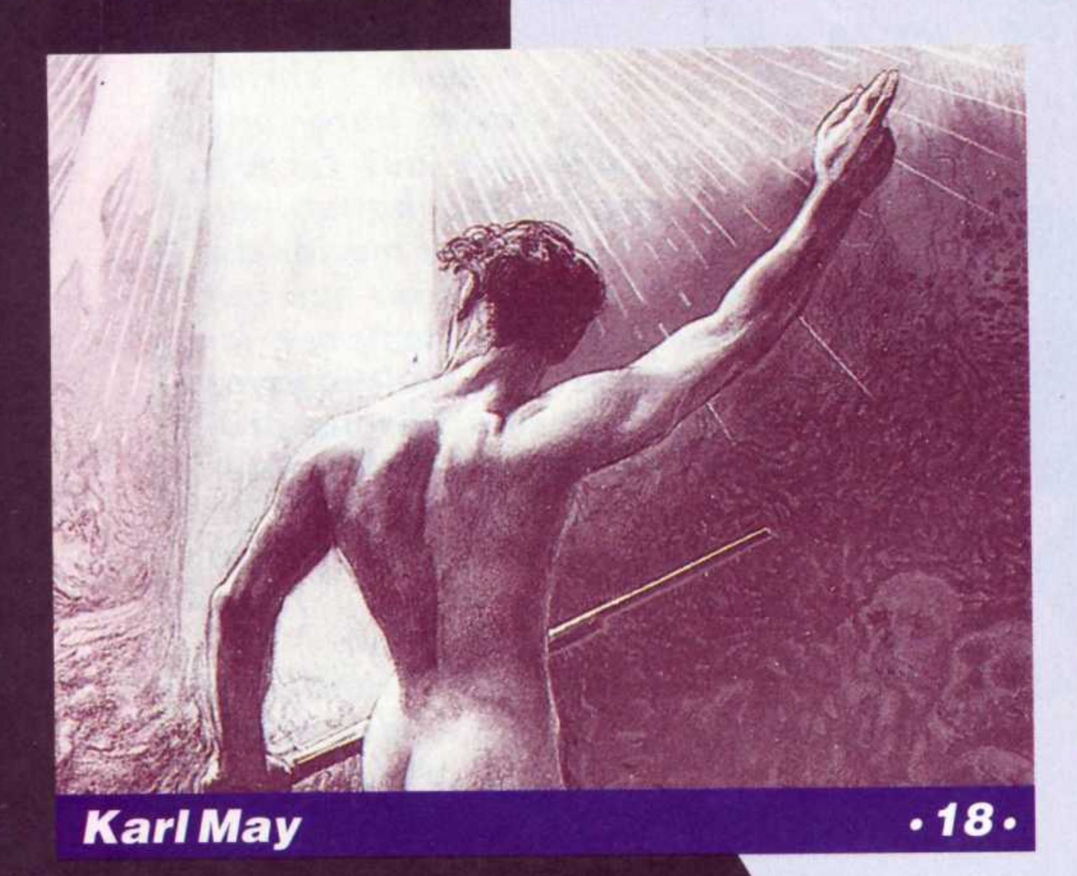
yours mats

INH

Demos •12•



Shadowrun •14•



Karl May •18•

4

Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 63



ALT



Profi-Simulatoren (III) • 108 •

6

63



130

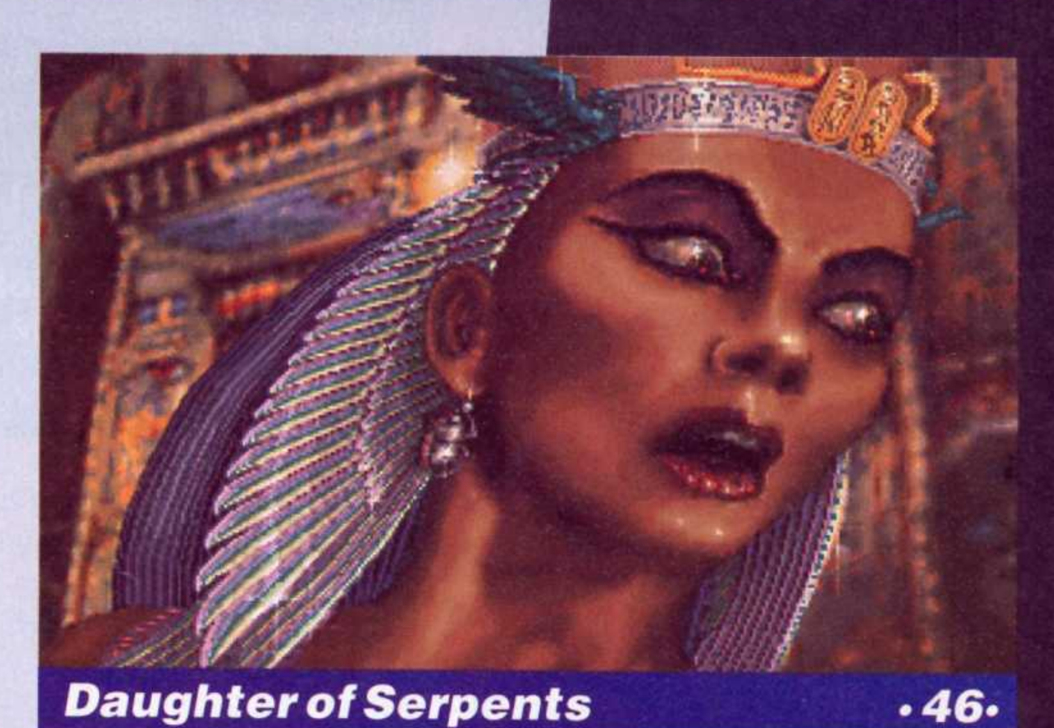
61

80





Motörhead • 24 •



Daughter of Serpents • 46 •

ASM Umfrage
Die Tops & Flops 1992 auf Seite 61





SPIEL DES MONATS

Konquistadoren in rasanten Raum-Fightern! Karavellen, die durchs Weltall düsen! Meteoritenschwärme! Hologramme! Ferne Zeitzonen, fremde Dimensionen! Und Ihr in einem zum Raumschiff gewordenen Tumi-Dolch mittendrin, auf der Suche nach den magischen Mächten der alten Inkas: Das ist der Stoff, aus dem Traumprogramme gemacht werden.



▲ *Auch Inkas sprechen deutsch*

INCA

System: **PC** *(mind. 286/12, VGA, 19 MB auf Platte, 640 KB RAM, empf. 386/20, unterst. Speichererweiterung, AdLib, Sound Blaster, Mediavision, ProAudio, Thunderboard, Ultra Sound)*, geplant für: **CD-I, PC CD-ROM**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.



Huayna Capac, der letzte große Inka-König erzählt seine Geschichte. Er erzählt sie in Quechua, seiner Muttersprache, untermalt von den Klängen einer Antara, einer Art indianischer Panflöte. Während der sauberen Sprachausgabe laufen auf dem Bildschirm die deutschen Untertitel mit, denn das ganze Programm ist komplett in Deutsch gehalten.

Von den Sternen des Weltalls fährt die Kamera auf die peruanische Hochebene und erreicht schließlich den Erzähler. Der Inka weiß, daß die Konquistadoren das Land erobern und seinen schwachen Sohn umbringen werden. Durch seine magischen Kräfte weiß er aber auch, daß 500 Jahre später 'El Dorado' erscheinen und das alte Inkareich wieder erstrahlen lassen wird. Ihr seid dieser Held mit der Goldmaske, und Eure Aufgabe ist es, die drei magischen Kräfte der Inkas zurückzuholen, die Huayna Capac vor den Eindringlingen in verschiedenen Dimensionen und Planeten versteckt hat: Die Macht über Zeit, Materie und Energie.

”Story, Sound und Bilder sind aus einem Guß“



Einfach scharfe Grafik

Und jetzt wird der Spieler gleich zum ersten, aber noch lange nicht letzten Mal mit großartiger Grafik verzaubert: Das Gesicht des sterbenden Königs verwandelt sich erst in eine Mumie, dann in eine Rohrflöte, die über die seltsame Ebene von Nazca mit den unerklärlichen Linien fegt. In einem Tempel gelandet, erklärt der Geist des Inka, welche Schwierigkeiten vor dem Spieler liegen. Ein anklickbares Lexikon enthält alle benutzten Begriffe, die vielleicht nicht ganz geläufig sein könnten. Dann geht's ins Raumschiff und ab zu einer Parallel-Erde!

Daß es sich in dieser etwas wirren Sci-Fi-Fantasy-Story um kein 'normales' Raumschiff handeln kann, ist Euch sicherlich klar. Das Gerät, in dem Ihr das Weltall unsicher macht, hat die Form eines Tumi, eines rituellen Opfermessers. Die Straßenlage, oder wie auch immer man das im Weltraum nennen mag, ist einfach super, die Beschleunigung nicht von schlechten Eltern. Und ganz nebenbei ist es auch noch mit einer schußstarken Laserkanone ausgerüstet, die aller-

Irres Neues Computer-Abenteuer

INCA

dings zum Überhitzen neigt. Also Vorsicht bei Dauergebrauch.

Bei soviel technischem Aufwand dürfte es Adventure-Puristen jetzt schon grausen, und das mit gutem Grund: **Inca** ist ein hochprozentiges Action-Adventure. Gleich die Eingangs-Sequenz, in der Ihr Euch mit Eurem Tumi durch ein Meteoritenfeld arbeiten müßt, um auf die Erde zu gelangen, verlangt einigermaßen gute Beherrschung der Maus. Bei jedem Anrempeln wird das Tumi vom Kurs abgelenkt, und obwohl die Erde nicht gerade ein kleiner Planet ist, braucht es schon ein gewisses Maß an Geschicklichkeit, sie bei dem Herumwirbeln wieder ins Visier zu kriegen.

Fetzige Action-Szenen

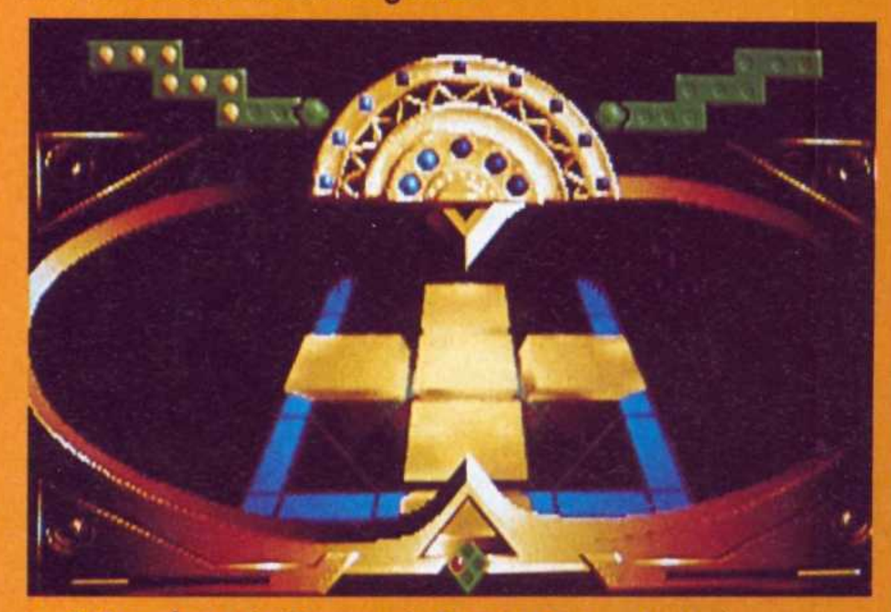
Kaum angekommen, nimmt die Action ernsthaft Formen an. In Star Wars-Manier rast Ihr in einer Schlucht hinter den Fightern von vier Conquistadores her, die nichts besseres im Sinn haben, als Euch mit Laser und Minen aus diesem Leben zu pusten - falls Ihr ihnen nicht ihre eigene Medizin zu schmecken gebt. Zum Glück kann Euch der Geist des Inka fünfmal wiederbeleben, falls die Jungs doch zu gut für Euch waren.

Nach jeder gelungenen Action-Einlage gibt es übrigens wie auch nach gelösten Puzzles als Belohnung einen achtteiligen Farb-Code, der Euch den Wiedereinstieg ermöglichen soll und für jeden Computer anders ausfällt. Individuelle Lösungen sozusagen ...

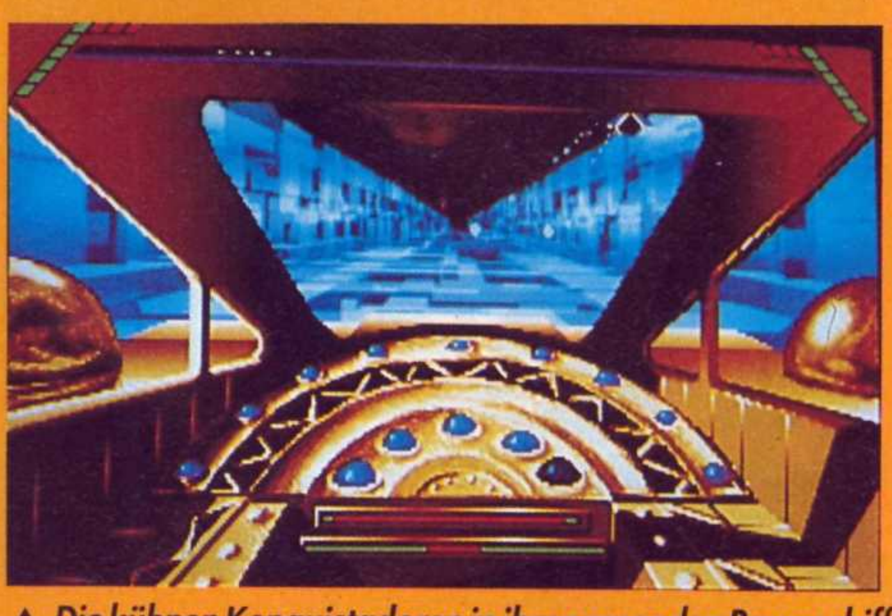
Nach soviel Hektik ist dann erst einmal ein bißchen Kopfarbeit und Kombination angesagt, damit auch das Gehirn nicht zu kurz kommt. Edelsteine müssen farbmäßig zugeordnet und das fehlende



▲ *Wir locken einen Heiligen an*



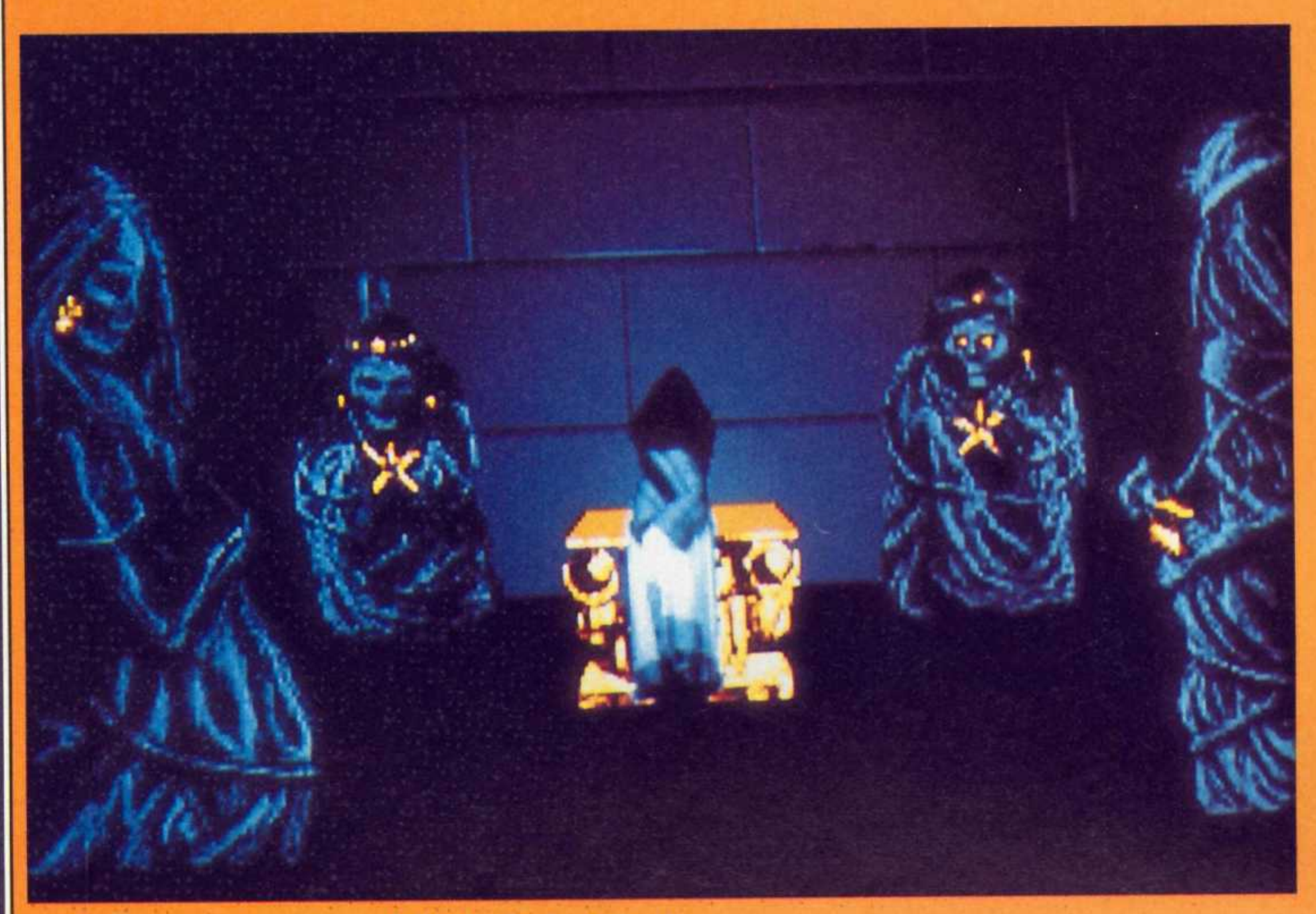
▲ *Es ist schon ein Kreuz mit diesen Dimensiontoren*



▲ *Die kühnen Konquistadoren in ihren rasenden Raumschiffen*



▲ *Des Helden güldenes Raumschiff*



▲ *Die Sonnenpriesterin und die Macht der Materie*

Teil des Boden-Ornaments gefunden werden. Geschafft? Super, das war der Zugang zu einem Tempel-Labyrinth. Hier sind die Jungs der Aguirre-Truppe zu Fuß unterwegs und lauern Euch hinter so ziemlich jeder Säule auf. Dabei wollt Ihr doch nur ein paar Geheimfächer finden, Knoten entziffern und Goldsterne einsetzen. Also den Laser raus und nix wie zurückgeballert. Täuscht Euch aber nicht, trotz der vielen Action- Elemente handelt es sich doch um ein Adventure, dessen Rätsel im Laufe der Zeit immer vertrackter werden. Reine Actionfreaks haben also keine Chance!

Bei Euren Gegnern handelt es sich übrigens nicht um schnöde Sprites, sondern um digitalisierte, von Schauspielern dargestellte Charaktere, deren Bewegungsabläufe dadurch wunderbar flüssig sind. Ein weiterer Grund, warum die Grafik so begeistert. Auch später, wenn Ihr Oberbösewicht Aguirre persönlich gegenübersteht (oder seinem Hologramm, das weiß man leider nie so genau), kommt dieser Aspekt wieder voll zum Tragen. Unterschätzt dabei die Hologramme nicht, die feuern genau wie der Original-Aguirre magische Killerstrahlen auf Euch ab, die Ihr mit Eurem Laser unschädlich machen müßt.

Phantasievolle Puzzles

Auch die Rätsel sind nicht gerade 08/15-Kost. Wenn Ihr zum Beispiel 'Leben erschaffen' sollt, ist das natürlich nicht à la *SimLife* zu verstehen. Euch stehen zwei Statuen zur Verfügung, von denen die eine, biologisch durchaus korrekt, nur rote, und die andere rote und blaue Kugeln produziert. Schafft Ihr es, eine blaue 'Seifenblase' mit einer roten zu verbinden, erhaltet Ihr einen männlichen Aspekt. Dann brauchen wir noch einen weiblichen aus je zwei roten Minikugeln, ein bißchen Zauberwasser, und schon verwandeln sich die Bälle in eine weibliche und eine männliche Figur: Damit ist die Macht über die Zeit in unserem Besitz. Produziert Ihr dagegen zwei gleiche Aspekte, hauen sich die beiden gegenseitig auf die Rübe und ein neuer Versuch steht ins Haus. Bis Ihr die drei magischen Kräfte am Schluß des Spiels endlich einsetzen könnt, und Euch zum Beispiel die Jahreszeiten so hinbiegt, wie Ihr sie braucht, habt Ihr jedoch noch eine Menge Arbeit und - wahrscheinlich - einen heißgelaufenen Feuerfinger vor Euch.

Grafisch und atmosphärisch gelungen sind die Szenarien eigentlich alle. Ob bei der Priesterin im Steintempel, wo sie die Macht über die Materie bewacht, oder im Labyrinth von Aguirres knarrendem Schiff: Alles lebt und wirkt echt, man ist total gefangen. Und selbst wenn man sich im Weltall mit mittelalterlichen Karavellen heiße Gefechte liefert, scheint irgendwie alles stimmig und absolut korrekt.

Augenschmaus

Coktel Vision ist bei diesem Programm völlig neue Wege gegangen. Viele spektakuläre Elemente aus anderen Spielen sind gekonnt übernommen worden, und auch die Einbindung von digitalisierten Szenen in den Spielablauf ist jetzt nicht mehr nur ein Gag, sondern bestimmt die Atmosphäre des Spiels ganz erheblich mit. Da verzeiht man sogar die etwas abstruse Story, bei der geschichtliche Ereignisse und Phantasie kräftig durcheinandergewirbelt und Fakten sehr frei interpretiert wurden. Aber diese Freiheit muß man einem Gamesdesigner wohl einräumen. Wäre die Story jedoch etwas handfester ausgefallen, hätte es möglicherweise, trotz gelegentlicher spielerischer Schwächen, sogar zu einem Megahit gereicht.

„Für jeden Geschmack etwas“

Das Spiel an sich ist eine etwas gewagte Mischung aus Action und Adventure, bei der Abenteuerspezialisten bei den Action-Szenen und umgekehrt möglicherweise ganz schön ins Schwitzen geraten könnten. Die rasanten und nicht immer ganz einfachen Action-Teile lassen Freunde dieses Genres jedenfalls auf ihre Kosten kommen, und die Puzzles sind nicht so schwierig, als daß man totaler Adventure-Profi sein müßte, um sie zu lösen. Alles in allem ein Spiel, das vom Schwierigkeitsgrad her etwa in der Mitte der Skala anzusiedeln ist.

Ganz weit oben ansiedeln muß man auf jeden Fall die technische Ausführung. Da hat das Coktel-Team wirklich ganze Arbeit geleistet. Die Grafik ist einfach erste Sahne, jede Menge gute Ideen sind erstklassig verwirklicht worden. Die in der ersten Version noch auftretenden Schwierigkeiten mit der Sound Blaster-Karte sollen inzwischen auch behoben sein. Und das Beste ist: Trotz der innovativen Technik braucht das Action-Adventure keine Supermaschine um zu funktionieren, denn obwohl ein 386er von Coktel empfohlen wird, lief Inca interessanterweise im Test sogar auf einem gemütlichen originalen 286er ganz pas-



▲ *Auf dem Weg zur dritten Macht*



▲ *Das Tor zur letzten Ruhestätte der Incas*



▲ *Aguirres Schergen, lauter wilde Conquistaderes*

sabel, auch wenn dabei aus Speicherplatzgründen auf Sound verzichtet werden mußte.

Stimmungsvolle Flötentöne

Ach ja, der Sound. Man merkt hier, genau wie bei der mit vielen Inka-Elementen versehenen Grafik sehr deutlich, daß Producer Yannick Chosse lange Zeit in Südamerika gelebt hat. Die folkloristische, dabei überhaupt nicht kitschige Indiomusik paßt einfach hervorragend zur Atmosphäre des Spiels. Mit dem abgenudelten El Condor Pasa hat das Ganze allerdings nur wenig gemeinsam, dazu ist der Sound zu abwechslungsreich und originell. Aber selbst wenn Ihr nicht auf indianische Rohrflötenmusik steht, werdet Ihr auf den Soundtrack nicht verzichten wollen, wenn er sich erst einmal probehalber in Euer Ohr gekringelt hat: Inca ist so aus einem Guß, daß sich Story, Sound und Bilder einfach nicht trennen lassen. Tja, und was die Bilder anbelangt, so hat Coktel Vision deswegen auf der Super Games Show '93 den Tilt d'Or für die beste Grafik bekommen. Verdientermaßen, meine ich! ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	11
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



Amiga-Bomber

Just kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns die ersten Screenshots von **B-17 Flying Fortress** für den Amiga. Im März sollen, so die **MicroProse**-Planung, die Amiga- und die ST-Version fertig sein.

Also Strategen legt schon mal 'n bißchen Kohle auf die Seite. ■

PSI und Comics

'Der Zyklus der zwei Horizonte' nennt sich eine neue Comicserie, die von den Franzosen Rossi und Mayko gestaltet wurde. Geboten wird eine phantastische Geschichte um PSI-Kräfte und Geheimdienste. Eine Story, die sowohl optisch als auch inhaltlich eine menge her macht. Erschienen ist der Band beim Carlsen-Verlag, Reinbeck. ■









Es jump und runnt

An einem Jump&Run-Game wird derzeit fleißig bei **Defcom** gewerkelt. Alles dreht sich um eine wunderschöne Prinzessin, die von einem fiesen Bösewicht gekidnapt wurde. Und da echte Helden mal wieder Mangelware sind, muß eben der Spieler zur Rettung antreten. Atemberaubende Animationen mit über 130 Farben versprechen die Programmierer der Amiga-Version, die Anfang 1993 auf den Markt kommt. PC-User werden sich noch ein wenig länger gedulden müssen. ■



▲ Da trifft mich doch ...



▲ B-17 ...

▼ ... düst und düst

Luftwaffe

Mit **Air Force Commander** will sich **Impressions** im Bereich der Strategie-Simulationen etablieren. Der Spieler nimmt dabei die Rolle eines Luftwaffen-Kommandeurs ein, der seine Schwadrone möglichst effektiv einsetzen und Angriffe wohlüberlegt befehlen muß, damit der Luftkampf gewonnen wird.

Die Szenarien spielen zum einen im Zweiten Weltkrieg, zum anderen im Mittleren Osten. Neben einer großen Auswahl an Flugzeugen und Karten steht dem Spieler eine komfortable Steuerung zu Verfügung. Ab der zweiten Januarhälfte wissen Amiga- und PC-Besitzer mehr. ■

◀ *Air Force Commander von Impressions bringt die Luftüberlegenheit*

Soft gegen Rechts

Zu einer Aktion gegen den rechten Ausländerhaß finden sich momentan Computerfreaks aus ganz Deutschland zu einer bisher einzigartigen Aktion zusammen. Ziel ist es, eine Diskette voller Beiträge gegen Rechtsradikalismus herauszubringen. Unterstützung jeder Art ist hierbei willkommen. Interessenten wenden sich bitte an den **United Computer and Fun Club**, Nils Sautter, Tel.: 08261/21866. ■

Digitaler Umweltschutz

Das Computerspiel des Bundesumweltamtes 'Das Erbe' gibt es jetzt auch für PCs. Als frisch gebackener Eigentümer einer heruntergekommen Villa sollt Ihr eben dieses Gebäude möglichst umweltschonend renovieren. Erfreulicherweise wird das Spiel als Public Domain vertrieben und läßt sich daher für 3 bis 4 Mark bei diversen PD-Händlern beziehen. ■

Flipper total

21stCentury wird auch in diesem Jahr für Furore sorgen. Ende Februar soll die langerwartete PC-Version von **Pinball Dreams** erscheinen.

Das gleiche Game wird es im Frühsommer - und das ist einmalig! - auch für den Game Boy geben! Im September soll dann die Konvertierung des Nachfolgers **Pinball Fantasies**, zunächst für den PC, folgen.

Amiga-Besitzer dürfen sich um diese Zeit auf weitere Flipper-Tische freuen: **Pinball Illusions** heißt die dritte Arbeit des schwedischen Programmierteams, das wir - wenn alles gut geht - zusammen mit dem englischen Softwarehaus in einer der nächsten Ausgaben vorstellen werden. ■

Mr. Spock spricht Deutsch

Star Trek 25th Anniversary gibt es ab sofort auch in Deutsch. Allen Besitzern der englischen PC-Version bietet die **Alliance Division** in Gütersloh einen Update-Service an. Gegen Einsendung der Orginaldisketten und eines Verrechnungsschecks über 34,95 Mark erhaltet Ihr die eingedeutsche Fassung des Weltraumgames. Adresse: Alliance, Star Trek, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Beam me up! ■



Wüstensturm

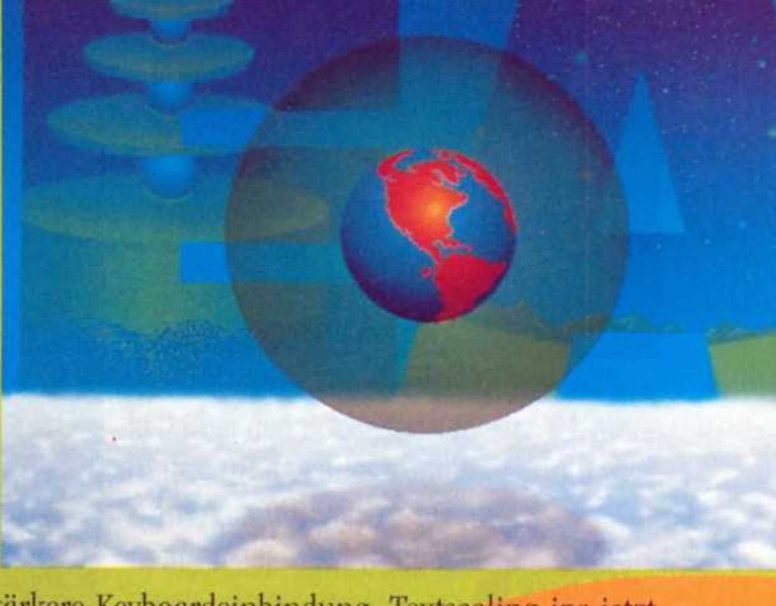
Nachdem **Desert Strike** auf dem Mega Drive seit April letzten Jahres in den Charts zu finden ist, folgt nun die Amiga-Fassung des Golfkrieg-Spektakels. Wie **Electronic Arts** verlauten ließ, wurde der Programmierer *Gary Roberts* mit dem Projekt betraut. Garys letzte Arbeit war die Amiga-Fassung von *John Madden American Football*. Desert Strike wird in England für 25,99 Pfund verkauft. Ob und wann es in Deutschland erhältlich sein wird... ■

Der Krieg der Sterne geht weiter

Nach der 'Rückkehr der Jedi Ritter' waren die Geschichten um Han Solo, Luke, Prinzessin Leia, C3PO, Chewbacca und R2D2 noch lange nicht zu Ende. Wer auf weitere Filme warten möchte, der wird sich laut George Lucas mindestens bis zum nächsten Jahrtausend gedulden müssen. Sollte Euch das zu lange erscheinen, hilft sicher **Die Erben des Imperiums** weiter, die offizielle Fortsetzung der epischen Saga in Romanform. Der Imperator ist zwar tot, das Imperium aber noch lange nicht besiegt! Erschienen beim Goldmann-Verlag in München. ■

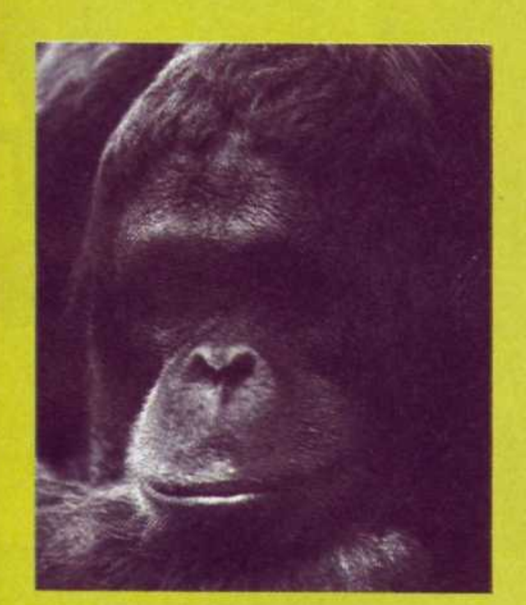
Neue Pinsel

Bei **Electronic Arts** hält man's mit der Tradition. Kaum sind neue Amigas auf dem Markt, gibt's auch einen neue Fassung von DPaint. **Deluxe Paint IV AGA** nennt sich die verbesserte, auf die Amigas 1200 & 4000 zugeschnittene Version. Die Features? Unterstützung von HAM 8, einfachere Anwahl von Screen Modes, eine erweiterte 'Be Square'-Funktion, Aufhebung der 250-Pixel-Maximalbreite von Brushes; die einzige Restriktion stellt jetzt der zur Verfügung stehende Speicher dar, stärkere Keyboardeinbindung, Textscaling ins jetzt möglich etc., etc. Der Kostenpunkt wir bei etwa 280 Märkern liegen. ■



Der animalische Traum

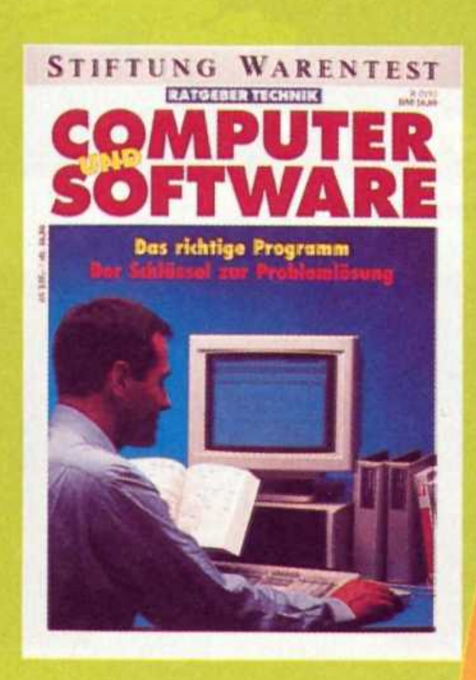
Das CD-Rom wird immer beliebter. Kein Wunder, die Fähigkeiten dieses Mediums im Zusammenspiel mit dem PC sind mehr als überzeugend. Mit **The Animals** von **The Software Toolworks** liegt nun ein weiterer Grund vor sich ein solches Gerät anzuschaffen. Auf dieser CD befindet sich ein höchst interessanter Zoobesuch im weltbekannten Tierpark von San Diego. Ergänzt wird die Unmasse von tollen Tierbildern durch ein Tierlexikon und eine Sammlung von illustriertern Tiergeschichten. Ein geniales Programm, das lehrreich ist, und obendrein viel Spaß macht. ■


▲ *Nur eins von vielen Tieren*

First Aid

Vielfältig und oftmals verwirrend ist das Angebot an Hard- und Software. Besonders für Neueinsteiger kann sich der Computerkauf daher zu einem richtigen Roulettespiel entwickeln. Hilfe verspricht das Buch **Computer und Software** der **Stiftung Warentest**.

In leicht verständlicher Weise erklärt der Ratgeber Vor- und Nachteile jedes Computersystems und dazugehörige Anwendungsprogramme. Außerdem helfen die Autoren bei der Auswahl des richtigen Druckers und Monitors. 16,80 Mark kostet die Lektüre, die entweder im Zeitschriftenhandel oder direkt bei der Stiftung Warentest erhältlich ist. ■



Neues vom Sumpf Ding

Film, Fernsehen und Computerspiel hat das mitleideregende Monster schon erobert. Daß das Sumpfding jedoch eigentlich ein Comicheld war und ist, das wissen hierzulande nur die wenigsten. Nach langem Warten gibt es nun endlich auch die Comics bei uns in Deutschland. Der Carlsen-Verlag in Reinbeck hat die Bände in sein illusteres Angebot aufgenommen. Von unterschiedlichen Zeichnern und Textern gestaltet, stellt die Serie ein echtes Highlight des Horrorgenres dar, und erzählt Geschichten die tatsächlich gruselig sind, ohne die sonst genreüblichen Ekeleien zu enthalten. ■

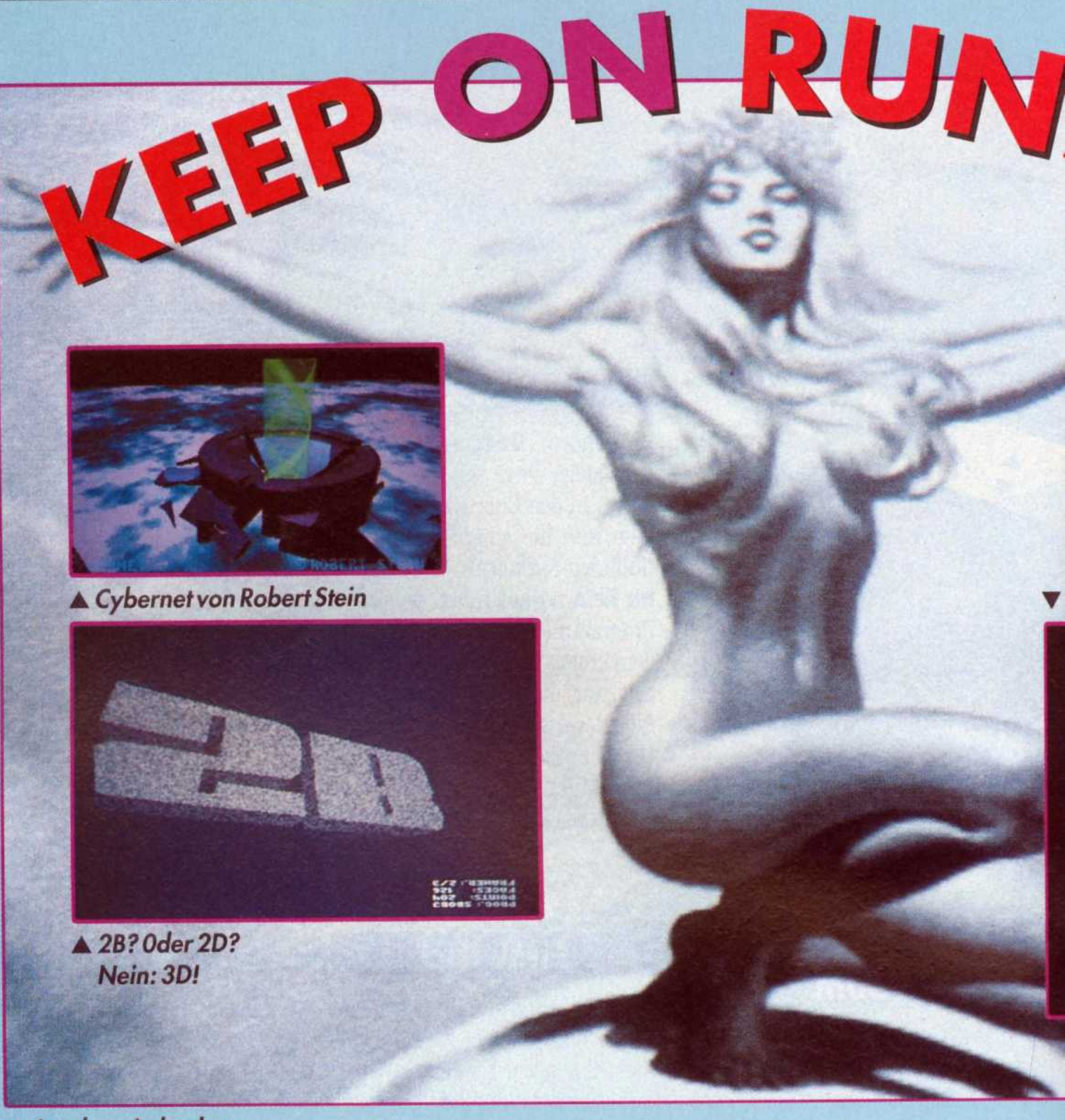


KEEP ON RUN...

Der Amiga - die Kreativmaschine. Mit diesem Slogan bewarb Commodore vor Jahren seinen neuesten Computer. Und obwohl die neuesten PCs technisch längst am Amiga vorbeigezogen sind, ist in der PC-Demo-Szene vergleichsweise wenig los. An der Hardware kann's ja wohl nicht liegen. Super-VGA, 486er-Prozessoren und edle Soundkarten lauern fast schon darauf, für digitale Muskelspielereien benutzt zu werden.



▲ *Piece of Mind*



▲ *Cybernet von Robert Stein*

▲ *2B? Oder 2D? Nein: 3D!*

▲ *Leather: Aabsolute*

Was allerdings viele Coder-Gruppen daraus machen, ist manchmal wirklich grauenhaft. Während sich Ruckel-Scrolling noch mit der Vielfalt an verschiedenen Grafikkarten entschuldigen läßt, gibt es für die oftmals lahme 3D-Grafik keine einleuchtende Erklärung.

Kein Schatten ohne Licht

Glücklicherweise gibt es dennoch eine Handvoll Gruppen, die sich wohltuend von diesem Schreckensbild abheben und in ihren Demos zeigen, wieviel Dampf in einem 486er stecken kann. **Ultra Force** ist eines dieser Teams. Das **Vector-Demo** dreht und wirbelt selbst komplexe Gebilde in einer affenartigen Geschwindigkeit über den Bildschirm. Synchron dazu fetzt aus den Boxen ein kerniger Sound-Blaster-Beat.

Aber so richtig ab geht's erst, wenn dann noch ein CD-ROM im Gehäuse steckt, da minutenlange Ray-Tracer-Ani-



▲ *Schickes Ray-Tracing von Phenomena*



▲ *Druidemens... von Deformations*



◄ *Michael Mullholland: Killer Chess* ►





...rmations: ...regiert die Welt

▲ Handgemaltes aus Wicked Sensation

▲ Hilfe!!

Und nochmal ▼ Piece of Mind

mationen auch die größte Harddisk zum Platzen bringen. Bestes Beispiel für diese Festplatten-Schocker ist **Killer Chess** von **Michael Mulholland**. Ähnlich wie bei dem berühmten Battle Chess werden geschlagene Figuren nicht einfach vom Brett genommen, sondern zersägt, verbrannt oder zerquetscht... selbstverständlich alles bildschön (?) animiert.

Neues vom Amiga

Bekannte Namen glänzen in der Amiga-Szene. Besonders **Anarchy** quält aus dem Commodore mal wieder die letzten Reserven heraus und nennt das Ganze dann **System Violation**. Komplexe Kugelformationen zoomen und scrollen über den Screen. Es muß nicht immer Vektor-Grafik sein. Dazu kommt dann noch das vielleicht imposanteste 'Starfield' aller Zeiten: Hunderte von kleinen Lichtpunkten bilden scheinbar endlose dreidimensionale Strukturen, die Ihr wie in einem Autoscooter mal vorwärts, mal rückwärts durchkreuzt. Wirklich einmalig!

Einen hab' ich noch!

In gewohnter Stärke zeigt sich auch **Andromeda**. Für Ihr **Multica**-Demo hetzt die Gruppe eindrucksvolle Pixel-Herden durch den Speicher, die als bildschirmgroße 3D-Objekte flimmerfrei und in atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm rotieren. Untermalt wird das alles von einer munteren Hintergrundmusik. Wie heißt es so schön: Adel verpflichtet, besonders wenn man Andromeda heißt.

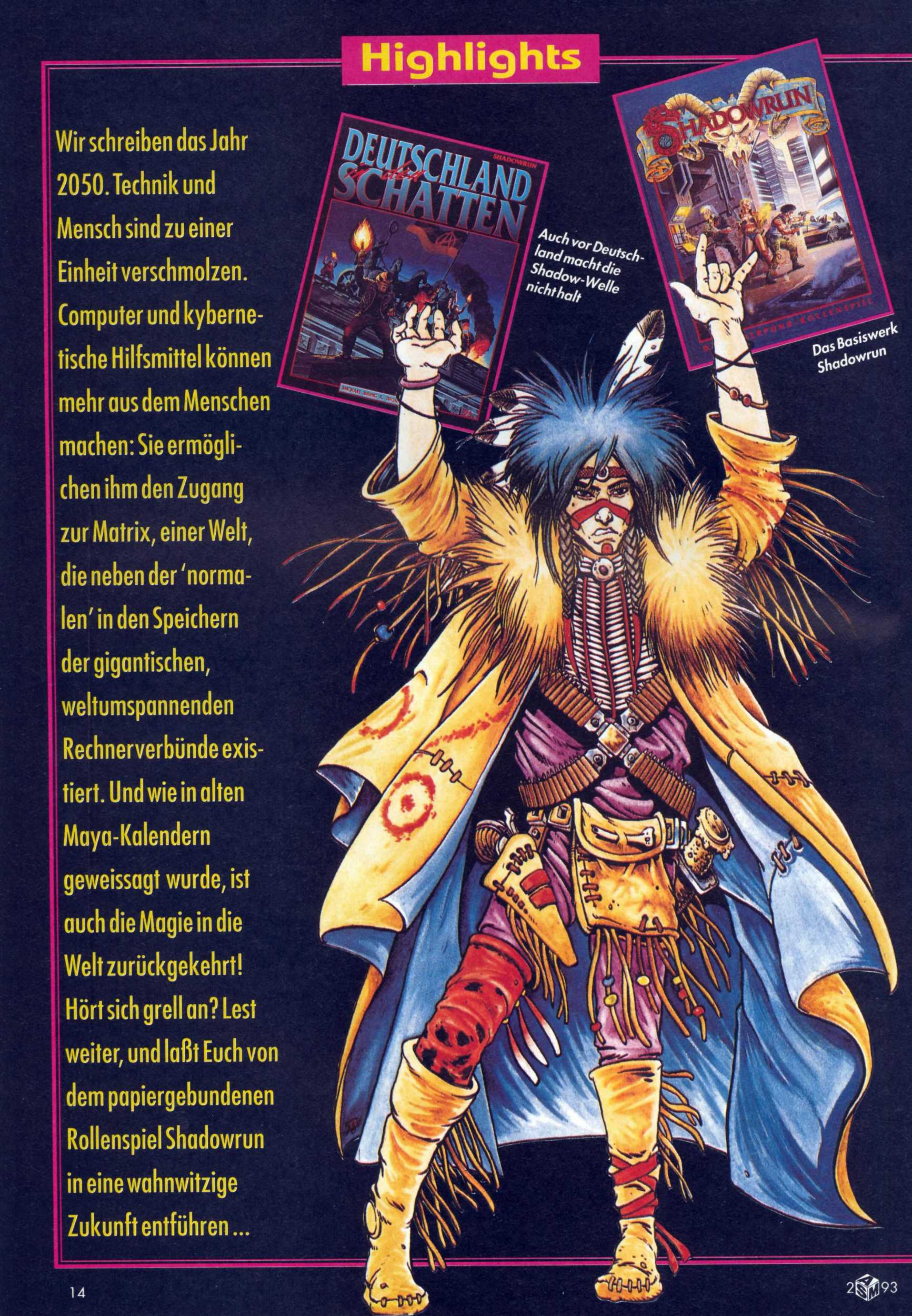
Wicked Sensation heißt das jüngste Werk aus dem Hause **Tristar** und **Red Sector**, das zur 'World of Commodore' in Frankfurt vorgestellt wurde. Gespickt mit einigen wirklich schick gemalten Grafiken bietet dieses Demo nette Polygon-Effekte mit allerlei Schwabbel-Objekten, die durch die Gegend hüpfen, als wenn sie aus Wackelpudding gemacht wären. Übrigens solltet Ihr den Schluß nicht weg-reseten: Als Abspann-Musik bietet das Game ein erstklassiges Ragtime-artiges Klavierstück. Echt Spitze!

Ceterum censo

Ansonsten bleibt natürlich alles beim alten. Wenn Ihr selbst Demos coded oder sammelt, opfert eine kleine Briefmarke, stopft Eure Disks in einen Umschlag und schickt sie an unsere (Eure?) Demo-Ecke: **ASM, Demo-Skop, Postfach 870, 3440 Eschwege...** ■

Martin Klugkist

Wir schreiben das Jahr 2050. Technik und Mensch sind zu einer Einheit verschmolzen. Computer und kybernetische Hilfsmittel können mehr aus dem Menschen machen: Sie ermöglichen ihm den Zugang zur Matrix, einer Welt, die neben der 'normalen' in den Speichern der gigantischen, weltumspannenden Rechnerverbünde existiert. Und wie in alten Maya-Kalendern geweissagt wurde, ist auch die Magie in die Welt zurückgekehrt! Hört sich grell an? Lest weiter, und laßt Euch von dem papiergebundenen Rollenspiel Shadowrun in eine wahnwitzige Zukunft entführen ...



Auch vor Deutschland macht die Shadow-Welle nicht halt

Das Basiswerk Shadowrun

Computer, Drachen und Magier

Die Nationen der Welt sind im Vergleich zu den übernationalen Megakonzernen, deren Macht von keiner Grenze gebrochen wird, zu unbedeutenden Winzlingen geworden. Sie bezahlen die Entwicklung neuer Technologien, erpressen ganze Staaten und haben nur das eine Ziel, ihren Reichtum zu mehren. Daneben leben Schamanen, Hexen und Zauberer, die uralte Rituale vollziehen und noch ältere Mächte anrufen. Naturgeister, gute wie böse, erwiesen sich als real existierende Kräfte.

Nicht nur Gesellschaft und Landkarten, auch die Menschen haben sich in dieser Zukunft verändert. Im Jahre 2021 begann der Prozess der 'Goblinisierung', in dessen Verlauf sich 10% der Weltbevölkerung in einer unumkehrbaren Mutation zu Wesen verwandelten, wie sie bisher nur aus Sagen und Legenden bekannt waren. Wie die Magier, so sind auch Elfen, Orcs, Trolle, Drachen und andere Fabelwesen zurückgekehrt und haben ihren Platz neben Computerfreaks, Großindustriellen, Söldnern und Cyberpunkern eingenommen.

Jeder Mensch, Elf, Troll oder was auch immer, muß eine SIN besitzen, denn nur die *SystemIdentifikations-Nummer* macht ihn zur Person. Wesen ohne SIN existieren in den Augen von Konzernen und Behörden nicht: Sie sind die Shadowrunner, die sich in den dunklen Straßenschluchten der gigantischen Städte der Zukunft durchschlagen.

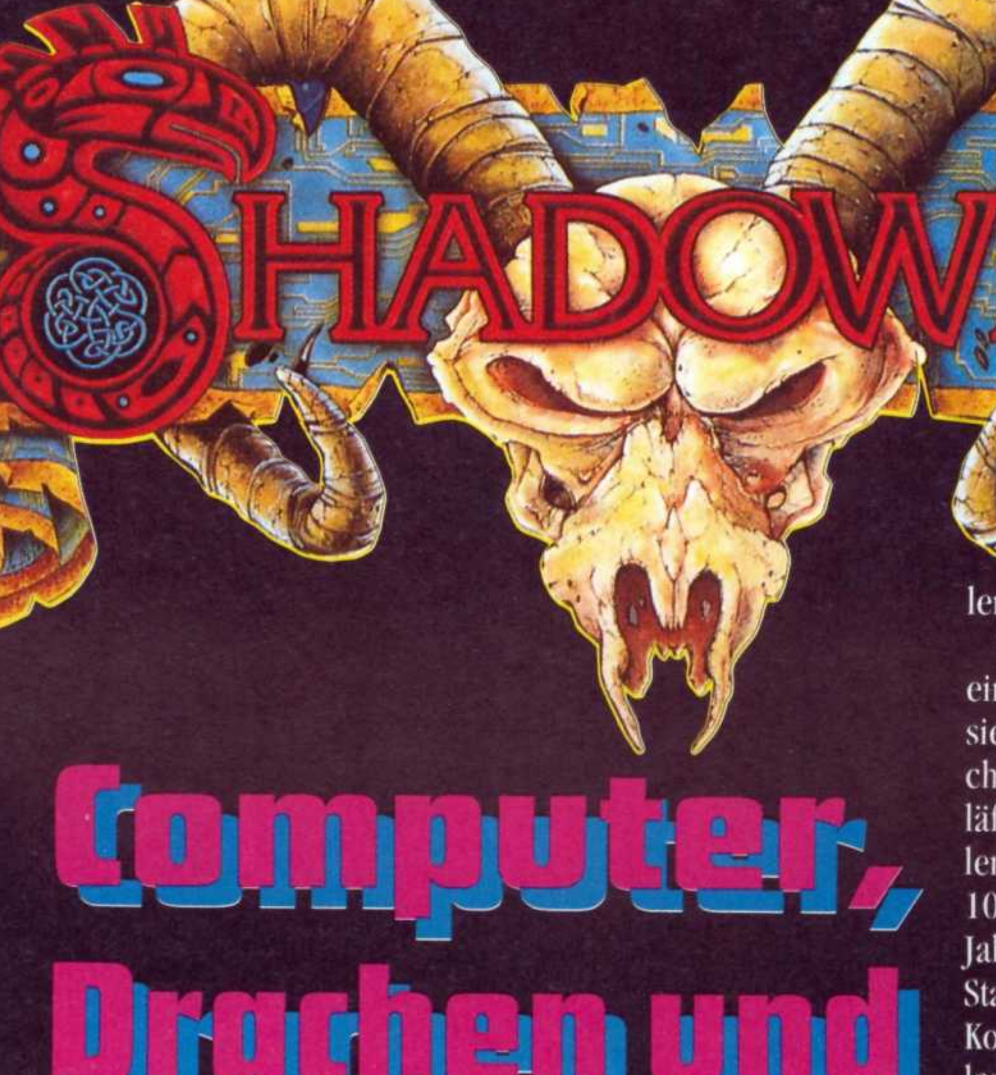
Das Leben in den Schatten ist gefährlich, aber nicht uninteressant, denn immer wieder gibt es Jobs, die niemand anders als ein Shadowrunner für die Konzerne erledigen kann. Von Industriespionage bis zu Sabotage reicht das Spektrum der Dienste, die gewünscht werden. Magie, Intrige und Profitgier, das sind die Motoren, die die Welt des Jahres 2050 antreiben.

Der Weg in die Schatten

Wenn von Rollenspielen die Rede ist, dann drehen sich die Szenarien fast immer um Fantasy- und Science-Fiction-Themen. Giganten des Genres, die jedemann kennt, sind *Dungeons & Dragons* und *Battletech*, beides Spielszenarien, die auch schon mehrfach zu Computerspielen umgesetzt wurden. Diese beiden Spiele sind zwar immer noch sehr erfolgreich, doch in den letzten Jahren breitete sich eine leichte Unruhe in der Rollenspieler-Szene aus. Man war unzufrieden mit dem gebotenen Material; die Zeit war reif für etwas neues.

Als vor drei Jahren **FASA**, eine renommierte Spieleschmiede, auf deren Konto auch schon Battletech ging, Shadowrun zum ersten Mal vorstellte, ahnte keiner, daß dieses Spiel zu einem Superstar werden sollte. Die abgefahrene Mischung aus Cyberpunk-, Fantasy-, Horror- und Science-Fiction-Elementen schlug ein wie eine Bombe und eroberte sich in kürzester Zeit eine riesige Fangemeinde.

Die explosive Mischung aus völlig verschiedenen Genres war sicher einer der Gründe, die dem Game zu großem Erfolg verhalfen, daß die Spieler im Shadowrun-Szenario ihre bekannte Umgebung wiederfanden ein wesentlicher weiterer. Einer der ersten Hauptschauplätze für Shadowrun-Abenteuer war Seattle. Nicht etwa die Stadt, wie wir sie heute kennen, sondern der Seattle-Megaplex, der Sprawl, ein Großstadtdschungel von 1600 Quadratmeilen Ausdehnung.

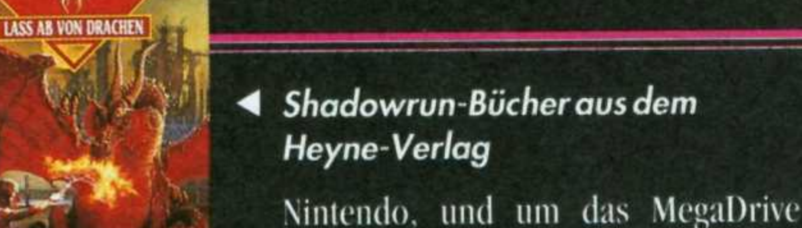


Wie dieser Stadtmoloch einer nicht allzufernen Zukunft aussieht, wie sich ein solches umfangreiches Szenario spielerisch handhaben läßt, wird in den sogenannten Quellenbüchern erklärt. Hier finden sich 1001 Informationen, die die Welt des Jahres 2050 betreffen. Wie sieht die Stadt aus, wer wohnt dort, welche Konzerne haben sich hier niedergelassen, welche Kneipen gibt es, und in welchen Gegenden sollte man sich besser nicht nach Einbruch der Nacht blicken lassen.

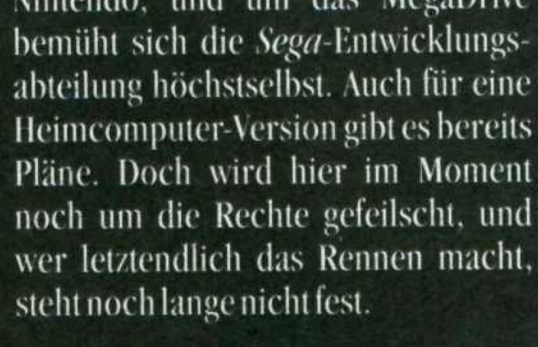
Ergänzend zu diesen Quellenbüchern gibt es einen **Straßen-Samurai-Katalog**, in dem die Shadowrun-Hardware beschrieben wird. Von der umschnallbaren Unterarm-Schnappklaue über den implantierbaren Schädel-Sender-Empfänger bis zur Ingram-Smartgun-Schnellfeuerpistole reicht das Sortiment.

Shadow-Run als Brettspiel

Ein fertiges Abenteuer: Aufschlagen, loslegen



◀ *Shadowrun-Bücher aus dem Heyne-Verlag*



Deutschland in den Schatten

Nachdem Seattle und später andere amerikanische Städte zu Shadowrun-Schauplätzen geworden waren, und die Idee, für jedermann bekannte Schauplätze als Spielhintergrund zu verwenden so viel Erfolg hatte, dauerte es nicht lange, bis auch andere Länder ihr Shadowrun-Szenario erhielten.

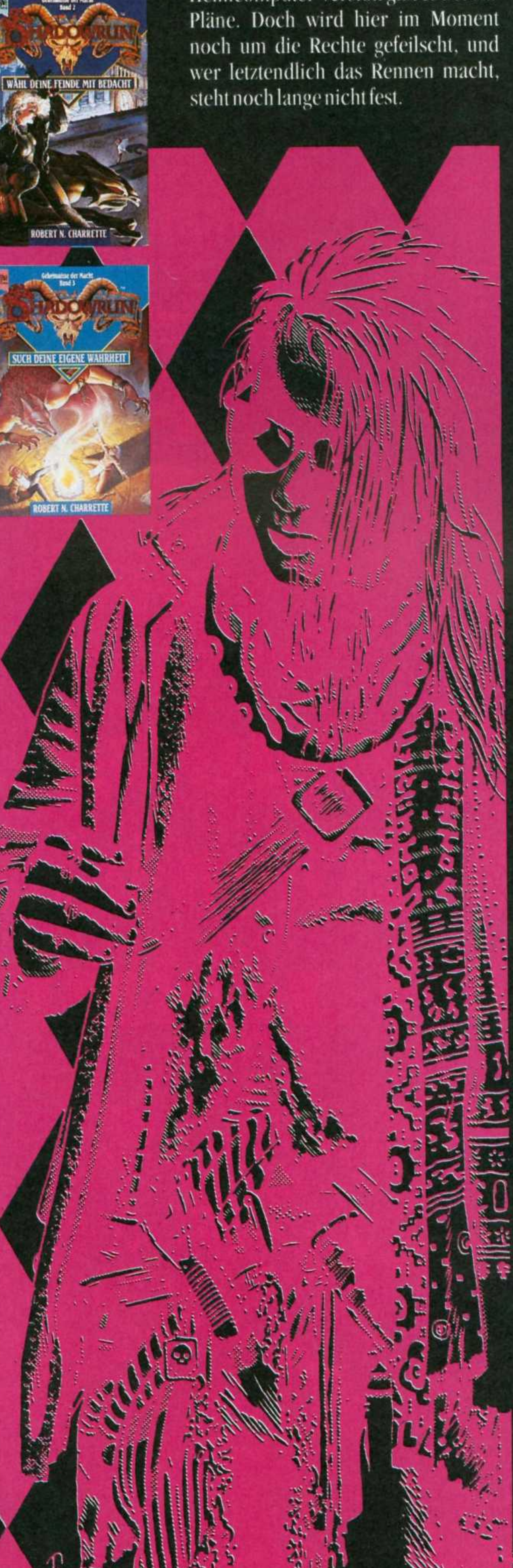
Für Europa startete eine große Aktion, in deren Verlauf für verschiedene Länder entsprechende Quellenbücher erstellt wurden. Das Besondere daran ist, daß jeweils Autoren-Teams die Bücher erarbeiteten, die auch tatsächlich aus dem betreffenden Land stammen, ja, in genau den Städten wohnen, deren zukünftiges Portrait sie entwarfen.

Deutschland in den Schatten schildert, was aus unserer guten alten Bundesrepublik wurde, und stellt Spielern, die einen Run durch (scheinbar) bekanntes Territorium wagen wollen, das entsprechende Hintergrundmaterial zur Verfügung. Ob nun im Rhein-Main-Ruhr-Megaplex, den Lagunen der halbversunkenen Stadt Hamburg oder im Trollkönigreich Schwarzwald: das Quellenbuch beschreibt detailliert Schauplätze und Hintergründe. So unüblich wie das Szenario, so exotisch sind auch die Helden, mit denen man es dort zu tun bekommt, und unter denen man den eigenen Charakter auswählen muß: Dreamchip-Junkies, Straßen-Samurais, Yakuza-Hexen, Orc-Rocker, GenTec-Monster, Dekker, Straßengangfreaks, Schamanen, Rigger und Sprawl-Söldner.

Abgesehen davon, daß die Quellenbücher zum Spielen von **Shadowrun** unerläßlich sind, sind sie zusätzlich spannend geschrieben und gut illustriert. Auch das reine Lesen, ganz ohne Spiel, macht höllisch viel Spaß. Das Poster dieser Ausgabe, jenes mit den Trollen auf dem Brandenburger Tor, ist übrigens die Titelillustration von Deutschland in den Schatten.

Shadowrun auf allen Ebenen

Ganz klar, daß sich ein so heißes Szenario selbstständig macht und auf verschiedenste Art auftaucht. Die Antwort auf die wichtigste Frage zuerst: Es wird auch Computerspiele um **Shadowrun** geben. Zur Zeit befinden sich zwei Projekte in Arbeit. *DataEast* bastelt an einem Modul für das Super-Nintendo, und um das MegaDrive bemüht sich die *Sega*-Entwicklungsabteilung höchstselbst. Auch für eine Heimcomputer-Version gibt es bereits Pläne. Doch wird hier im Moment noch um die Rechte gefeilscht, und wer letztendlich das Rennen macht, steht noch lange nicht fest.



Beide Konsolen-Projekte werden noch eine Weile auf sich warten lassen, sind erst für Mitte '93 angekündigt. Wer sich nicht bis dahin gedulden mag, der kann sich ein paar Freunde suchen und mit ihnen zusammen einen Run auf dem Papier wagen. Sowohl das Basis-Quellenbuch **Shadowrun** als auch **Deutschland in den Schatten** liegen in Deutsch vor. Wer sich keine eigenen Abenteuer für einen Run ausdenken möchte, greife zu **Mercurial - In Concert at Underworld** oder **Flaschendämon**, beides fix und fertige Abenteuer, komplett mit allen mitspielenden Personen, Handlungsabläufen und allem, was sonst noch so dazugehört. Übrigens liegen auch diese beiden Abenteuer in Deutsch vor.

Eine eher brettspielartige Variante von Shadowrun ist **Downtown Militarized** Zone. Ebenfalls in der Shadowrun-Welt angesiedelt, liegt der Schwerpunkt hier weniger auf einer erlebbaren Rollenspiel-Geschichte als auf Action. In DMZ geht's zur Sache, es wird geballert was das Zeug hält, und Abenteuer werden hier eher mit der MP denn mit Kombinationsgabe gemeistert.

DMZ, die Quellenbücher 'Shadowrun' und 'Deutschland in den Schatten', die Abenteuer 'Mercurial - In Concert at Underworld' und 'Flaschendämon' sowie einige weitere Abenteuer sind bei *Fantasy Productions*, Postfach 260 165, 4000 Düsseldorf 1 erschienen und können von dort bezogen werden.

Eine Buchserie mit Storys und Romanen aus der schattigen Zukunft gibt es auch schon. Fünf Bände liegen bisher vor, und in loser Folge erscheinen weitere. Für den Einstieg in das Szenario eignet sich die Storysammlung **Der Weg in die Schatten** ausgezeichnet. Eher episch breit angelegt ist Robert Charettes Trilogie **Die Geheimnisse der Macht**, die die Titel **Laß ab von Drachen, Wähl deine Feinde mit Bedacht** und **Such deine eigene Wahrheit** enthält. Knallige Shadowrun-Unterhaltung findet Ihr jedoch in allen Bänden. Erschienen ist das ganze beim Heyne Verlag in München.

Welche Abenteuer Euch in der Welt der Schatten noch bevorstehen, was aus dieser neuen Serie noch alles werden kann, wissen wir nicht. Aber daß wir darüber berichten werden, das wissen wir genau! ❑

Heiner Stiller

Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt.



Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist!



Ganz neuer Modus für die Kampfunternehmen. Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.



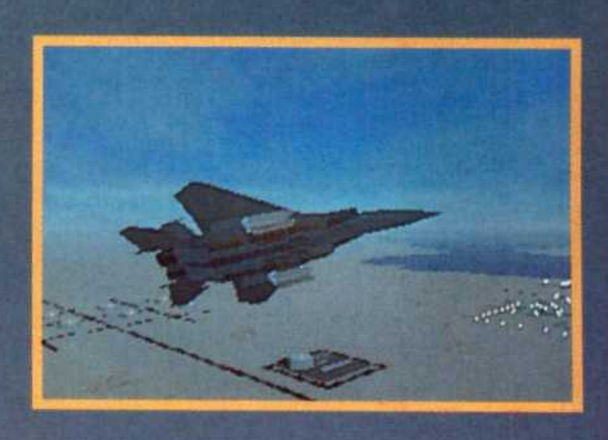


F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleuder-sitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!

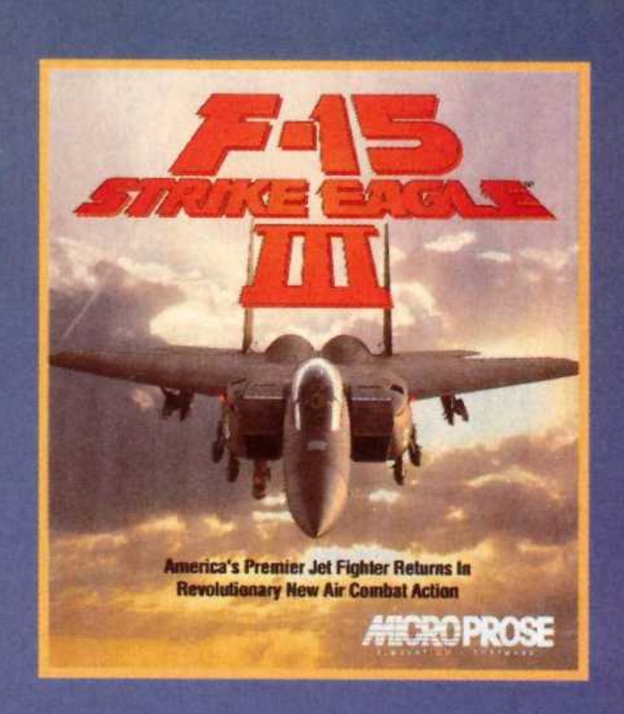
Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!





Brandneue Kriegsschauplätze. Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarios in Korea und im Persischen Golf

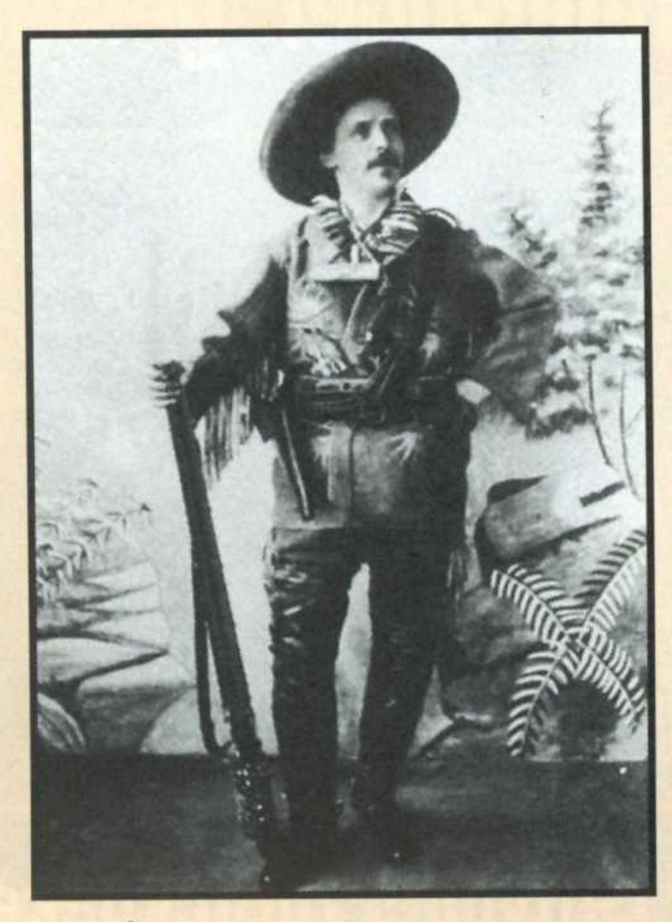
Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein überwältigendes Strike Eagle 3-D-Erlebnis!



BALD AUCH FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTLICH

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel + 44 (0)666 504 326.

Howgh! Laßt die die Bowiemesser stecken und nehmt die Hände von den Revolvertaschen, hier kommt niemand, der Euch böses will. Lasst mich Platznehmen an Eurem Lagerfeuer und Euch eine Geschichte erzählen. Die Geschichte von jemandem, der blind auf die Welt kahm, viele Jahre im Gefängnis verbrachte und geläutert zu einem der meistgelesen deutschsprachigen Schriftsteller wurde. Die Story von einem Cowboy aus Sachsen, und was aus seinen Geschichten wurde ...



▲ Karl May

Karl May

Ihr habt sicherlich schon gemerkt, wer gemeint ist: Karl May, der Erfinder von Old Shatterhand, Winnetou, Kara Ben Nemsi, Sam Hawkins und hunderter verschiedener anderer Helden, der letztes Jahr 150 geworden wäre. Als Karl Friedrich May im Jahre 1842 als fünftes von 13 Kindern auf die Welt kommt, sieht es in Ernstthal, dem erzgebirgischen Weberstädtchen nicht gerade rosig aus. Der Wandel der Zeit und die Dämmerung des Industriezeitalters bescheren den Webern großes Elend. Karl May erblindet wenige Tage nach seiner Geburt, und erst nach fünf Jahren erlangt er das Sehvermögen durch fachliche Behandlung innerhalb kürzester Zeit zurück.

Es folgt ein langer und manchmal verwirrter Lebensweg. Erst im Alter von 32 Jahren beginnt er seine Erzählungen zu veröffentlichen und hat auf Anhieb Erfolg. Er arbeitet für die verschiedensten Wochenschriften, und erzählt Geschichten aus aller Herren Länder. May schreibt Dutzende verschiedenster Erzählungen und Romane, darunter Klassiker wie 'Winnetou' und 'Durch die Wüste', und auch humoristisch angehauchtes, wie 'Professor Vitzliputzli'.



▲ Karl Mays Arbeitszimmer

Der Weg zum Silbersee

Der Schatz im Silbersee war zu Mays Lebzeiten zwar schon

Winnetou auf Datenträger

sehr populär, als 1962 jedoch der Film zu diesem Roman erschien, war der als Nr. 36 in den legendären 'Grünen Bänden' des Bamberger Karl-May-Verlages erschienene Roman schnell zur bekanntesten May-Geschichte avanciert. Es folgten viele weitere Verfilmungen, 'Der Schatz im Silbersee' war und blieb die beste. Der amerikanische Western hatte sich inzwischen das Instrumentarium des Italo-Westerns angeeignet: Dreck, Schweiß und Staub umgaben die zumeist sehr brutalen Bilder einer harten Gründerzeit. Ganz anders präsentierte sich der Western à la Karl May: Auf den karstigen Höhen und in den dunklen Wäldern Jugoslawiens gedreht, war er schon eher der einen Tagtraum wert.

Vor dem Hintergrund dieser Popularität verwundert es nicht, daß es gerade diese Geschichte ist, die nun zum ersten Karl-May-Computerspiel verarbeitet werden soll.

Old Shatterhand als Pixelheld

Das schweizerische Software-Haus **Linel** hat sich das Projekt gesichert und wird diese Geschichte in ein animiertes Adventure-Game umsetzen. In bester Sierra-Manier sollen dann Winnetou, Old Shatterhand und Old Firehand gegen die Schurkenbande des Cornel Brinkley, antreten. Natürlich werden auch die beliebten Karl-May-'Orginale' Sam Hawkins *(Wenn ich mich nicht irre, hi hi hi!)* und Mr. *(Tante)* Droll vorkommen.

Dieser Cornel, der als Bösewicht vom Dienst fungiert, ist im Besitz einer geheimen Karte, die den Weg zu einem legendären Schatz zeigt. Als das Geld fehlt um die Expedition zum Silbersee zu bezahlen, begehen die Outlaws ein paar Überfälle um ihre Finanzen aufzubessern. Damit rufen sie natürlich zwangsläufig die Helden auf den Plan, die umgehend die Verfolgung aufnehmen. Das umfangreiche Geschehen wird vom Spiel in fünf Kapitel eingeteilt, die in etwa der Chronologie der Ereignisse, wie sie im Buch geschildert werden, entsprechen. Parallel ablaufende Handlungsstränge werden in Form animierter Trickfilme eingeblendet. Die eigentlichen Spielaktionen laufen über 'Mausklicks' ab, durch die die Spielfigur gesteuert und zu Aktionen animiert wird. Gespräche mit anderen Figuren werden in Dialogen mit Satzauswahl wiedergegeben. Die Hintergrundgrafiken werden zuerst auf Papier angefertigt und dann eingescannt. Danach werden die Bilder mittels Grafikprogramm nachbearbeitet und in das Programmgerüst integriert. **Der Schatz im Silbersee** wird eines der ersten Computer-Abenteuerspiele werden, die ein Western-Thema behandeln. Selbst aus Amerika, wo dieses Genre Tradition hat, auch wenn es in den letzten Jahren eher ruhig darum geworden ist, wurde kaum ein Versuch in dieser Richtung unternommen. Wie das Linel-Projekt, das für den PC und den Amiga vorgesehen ist, letztendlich ankommt, und wie das fertige Produkt aussieht, bleibt noch abzuwarten. Fertiggestellt soll das Schatz-Adventure im Sommer '93 sein, wenn ich mich nicht irre. ■

Heiner Stiller

▲ *Solche, auf Papier angefertigten Bilder, werden eingescannt und nachbearbeitet. So werden die Grafiken für das Computerspiel erstellt*

▲ *Die legendäre Buchausgabe des 'Schatz im Silbersee'*



▲ *Cover der neuen Jubiläumsausgabe*


100 x Karl May zu gewinnen
Lange bevor Computerspiele erfunden waren, schrieb Karl May seine Romane und Geschichten, erfand den unsterblichen Winnetou, dessen Freund und Gefährten Old Shatterhand und viele andere Gestalten, die auch heute noch, 80 Jahre nach seinem Tod, so lebendig sind wie eh und jeh. Zusammen mit dem Karl-May-Verlag in Bamberg und Linel verlosen wir darum 100 Bände Karl May.
1. Preis: Karl May Jubiläumsausgabe 1-30 komplett
2.-15. Preis: Je fünf Bände aus der Jubiläumsausgabe (Winnetou I-III, Der Schatz im Silbersee, Der Ölprinz)
Als Preisfrage möchten wir von Euch wissen, welcher Schauspieler Winnetou in vielen Filmen zu Weltruhm verhalf. Wer's nicht weiß, sollte mal bei seinen Eltern nachfragen, die wissen's bestimmt. Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, und schickt sie an
ASM
Winnetou
Postfach 870
3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der
30.01.93
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Checkpoint

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 21 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

Unter 'Grafik' verstehen wir Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik Geschwindigkeit.
'Sound' sind Musiken, FX, Rechnerausnutzung.
Zum 'Spielablauf' gehören: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Fairneß, Pausenoption, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
'Motivation' muß nicht näher definiert werden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Steuerung': ausreichende Menüs, Bedieungsfreundlichkeit, Handling.
'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originaltät, Story.
'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

Anmerkung: Bei Bedarf wird 'Realitätsnähe' durch 'Spielablauf' (siehe oben!) ersetzt.
Unter 'Grafik/Animation' verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrollen in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die Animation im Vordergrund stehen sollte.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Anleitung': kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
'Spielaufbau': logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

'Grafik' und 'Sound' (siehe oben!).
Die 'Realitätsnähe' ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten ab. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

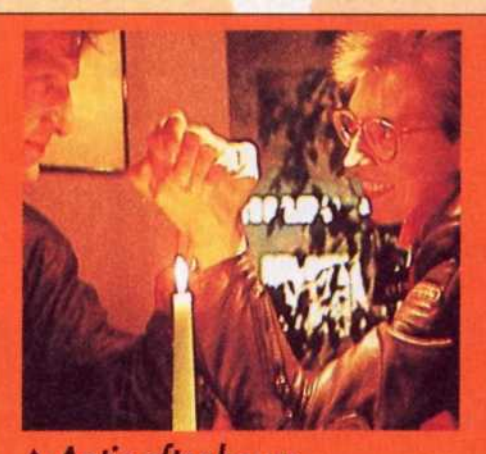
Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats



▲ *Antje after hours*

ANTJES TOP 5

1. Alone in the Dark (PC)
2. Inca (PC)
3. Bill's Tomato Game (Amiga)
4. Piracy on the high Seas (Amiga)
5. Torwak the Warrior (Amiga)



▲ Billy Noël

ENTITY - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Loriciel**, Frankreich.

Gefängnisse sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren. Da haut doch ENTITY, so ein fieses Monster, einfach aus seinem zwangsweisen Aufbewahrungsort ab und will unschuldige Planeten zerstören. Geht das? Natürlich nicht!

Der in diesem Falle zuständige Gott oder Magier hat allerdings keine Lust, sich noch einmal persönlich auf die Jagd nach dem üblen Vieh zu machen. Er sucht sich statt dessen ein knackiges Mädel in Jeans aus, verpaßt ihr ein Heldengewand Marke 'SKG' *(Sehr Knapp Geschnitten)*, und schon steht der Weltenrettung nichts mehr im Wege.

Ein Probespiel in den heiligen Hallen von **Loriciel** ist deshalb angesagt. Der erste Eindruck? Naja, umwerfend Neues gibt es bisher bei **Entity** nicht zu bewundern, aber was soll es auf dem Jump&Run-Sektor schon Revolutionäres geben, der ist irgendwie ziemlich ausgelutscht. Ganz originell allerdings sind die Monster, die auf fünf recht abwechslungsreich gestalteten Planeten der kletter-, hüpf-, schlag- und schußgewaltigen Dame das Lebenslicht ausblasen wollen - da hat der Grafiker Billy Noël sich wohl mal ein paar hübsche Alpträume geleistet. Sound gab es noch keinen, geplant und in Arbeit sind jedoch zwölf Musikstücke, die aus der Feder bzw. Tastatur von Christophe Zurfluh stammen. Und an der noch ziemlich trägen Steuerung werde gebastelt, wurde mir von David Fernandes, der für die Programmierung zuständig ist, hoch und heilig versprochen.

▲ Massig Monster im Gelände

Bewegungs- ▼ studien

Weltenrettung im Akkord

Koooomm, putt, putt putt



Ab Januar will Loriciel die Amiganer durch das in alle Richtungen scrollende 32-Farben-Epos hetzen, für Amigas mit 1 MB ist übrigens eine spezielle Version vorgesehen. PC-Besitzer werden auf ihre Version noch mindestens einen Monat länger warten müssen.

ab

▲ *Eine echt heiße Lady*

Motörhead

Headbangers Weihnachten

MOTÖRHEAD

System: **Amiga**, *(mind. 512 KByte, alle Modelle)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **45 Mark**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

So, wo wir jetzt unter Freunden sind, die eine ordentliche Analog-Gitarren-Ohren-Blaster-ohne-Synthi-Schrott-Orgie zu schätzen wissen, können wir einmal richtig unsere Vorurteile zum Besten geben.

Klar, wenn ein Spiel **Motörhead** heißt, kann nur ein einziger die Hauptrolle spielen: Frontman, Sänger und Bassist Lemmy. Sein und Dein Pech ist es, den guten alten Jack Daniel's an einen Laternepfahl zu entleeren. Das Tragische daran ist, daß die Bewohner des Ortes, in dem Du Deinen nächsten Gig (für Frischlinge: Konzert) starten wolltest, nicht gerade freundlich mit der Band und der Roadcrew umgehen und sie währenddessen kidnappen. Klar, von so ein paar Hansels lassen wir uns nicht abschrecken und befreien die Crew.

Let's Rock

Im ersten Level fackelt Lemmy nicht lange und schießt den Rappern ersteinmal ein paar Schellen. Die Items, die sie fallen lassen sind bis auf einige Grollos (F. F.: Münzen) außerordentlich nützlich.

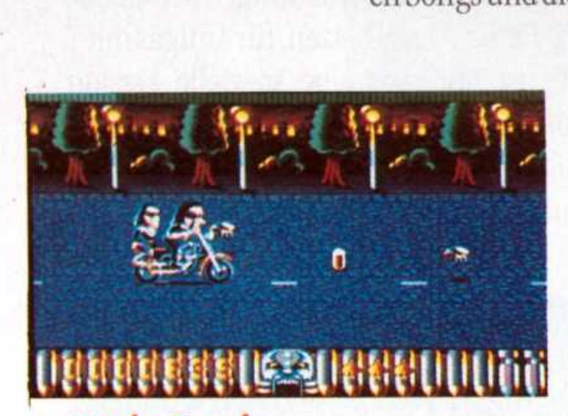


▲ *Motörhead spielt auf zum Headbangen*

Motörhead-Magie heißt das Stichwort. Mit nie gehörten Powerakkorden kann Lemmy den Jungs den Garaus machen. Ein Glas Muscheln oder 'ne Buddel Jackie (F. F.: Kult-Whisky) sorgen für tödlichen Mundgeruch, oder den Oberrülps. Bier schenkt uns Kilmester (F. F.: Lemmys richtiger Name) die Lebensenergie.

Nachdem Lemmy den Rappern Ihre Ghettoblaster um die Ohren gehauen hat, darf er eine Tour mit dem Motorrad machen und Bonuspunkte sammeln. Im Endspiel gibt es Bier satt.

Nächste Station Nashville. Steel Guitars waren Dir schon immer ein Greuel und so verwundert es keinen, daß Du den Herz-Schmerz-Schnulzern eben die Dinger auf ihren Köpfen verbeulst. Als Belohnung geht es auf Groupiejagd (F.F.: Weiblicher Fan, der alles und wirklich alles für Dich macht). Noch viel schlimmer sind die Karaoke-Heinis im nächsten Level. Also nix wie drauf auf die Jungs. Das Bonusspiel im dritten Level heißt Friß-Sushi,-bis-Dir-schlecht-wird. So gestärkt kannst Du auf dem Schrottplatz den Punks eine neue Frisur geben und im Endspiel ein bißchen Training in Sachen Hotelzimmerverwüsten über Dich ergehen lassen. Love and Peace ist für Dich eh schon immer eine Nummer zu seicht gewesen, und so kannst Du den Hippies Deine Form von Liebe und Frieden beibringen. Die Krönung der Un-Musik dürfte für Dich aber der Rave sein. Fehlerfreie Rhythmusmaschinen, Samples aus guten Songs und die Schwachmatiker-Droge Acid (F.F.: Hirnerweichende Pillen) - klar was los ist, Du zeigst den Freaks, was 'ne ordentliche Dröhnung ist.



▲ *On the Road*

Thema durch, sagst Du Dir und kletterst mit Deiner Crew auf die Bühne.

Technisch ist das Game von **Virgin** zwar unter aller Kanone, aber dafür ist der Spielspaß ungefähr so groß, wie King Kong mit Cowboystiefeln. Hier können alle Leute mit Vorurteilen, Ihren ganz persönlichen Spezialisten ordentlich auf die Nischel hauen. Das Handbuch ist locker geschrieben und herrlich unprofessionell bebildert. Der Sound geht in Ordnung, gibt es doch zu jeder Spezies ein ekelerregendes Musikstück, das jeden Rocker beflügelt, möglichst schnell durch die Level zu marschieren. Obwohl ein Low-Cost-Game, hat sich Motörhead in meiner Sammlung einen Ehrenplatz verdient.

Only Rock'n'Roll can save your Soul. ■

Marcus Höfer

▲ *Lemmy zeigt den Rappern, was 'ne Harke ist*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Headbanger-Motivation	1a
Gesamtnote	9
»HEAVY«	



Briefe an die Redaktion

Normalität

Normaler Zustand. Norm. Richtschnur, Regel, sittliches Gebot oder Verbot als Grundlage der Rechtsordnung. Normal. Der Norm entsprechend, vorschriftsmäßig, gewöhnlich, üblich, durchschnittlich, geistig gesund. Eines der Dinge, die ich mir für dieses wunderbare Jahr vorgenommen habe, ist, neben der Tatsache, daß ich mir vorgenommen habe, mir nichts vorzunehmen, mit dem Feedback ein wenig zur oben definierten zurückzukehren, da wir uns zur Zeit auf einem doch relativ hohen Unwahrscheinlichkeitslevel befinden. O.K., soviel zu den Formalitäten. Zurück zum Tagesgeschäft. Aus den Antworten auf unsere Quizfrage nach dem T ließ sich erkennen, daß die Antwortmöglichkeiten zu begrenzt waren. Hier nun eine neue, einfachere Aufgabenstellung. Wer ist der K? In Erwartung Eurer intelligenten, humorvollen Briefe verbleibe ich.

Mit freundlichem Husten, Uli

Unsere Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege
Bitte nicht vergessen, die Telefonnummer anzugeben!

"Foto & Problems"

Da ich schon seit '89 dabei bin und seit einem Jahr abonniert habe (tusch, täterä), wird es eigentlich Zeit, daß ich auch mal meinen Senf dazugebe, oder? Meine ich doch auch. Apropos abonniert. . . , find' ich echt sozial, daß das Teil jetzt immer einen Tag vorm offiziellen Termin ankommt (<- Looocb). Damit kann man sein Freunde immer total ärgern. (. . .)

1.) Eigentlich könnte man auf die erste Seite vom Feedback ein schöneres Foto als Deins draufdrucken. Wie das? Ganz einfach! Du leihst Dir von Manni, dem Abtrünnigen, einfach China aus. Dann dem Wauwau noch schnell Deine Cool&froody-Sonnenbrille aufgesetzt, und voilà. . . , sogar eine gewisse Ähnlichkeit mit Dir wäre noch vorhanden! Na, was meinst Du?

2.) Könnt Ihr nicht mehr über die neuesten Origin-Entwicklungen (Privateer, Ultima 8-10, Wing Commander 3, usw.) bringen?

3.) Ein Problem bewegt die Welt: die Farbe von Ulis Klo ist geraten worden! Und was nun? Ein neues Quiz muß her! Vielleicht: Wie oft hat Uli schon den Firmenwagen geschrottet? (. . .)

4.) Was das ganze Gemotze wegen der Werbung soll, weiß ich auch





nicht. Hauptsache, die ASM wird nicht teurer.
5.) Kümmer' Dich doch mal etwas um Matse (sonst fängt er im nächsten Editorial noch an, über pangalaktische Donnergurgler zu schreiben. Außerdem ist seine Shift-Taste im Eimer).
6.) Zu guter Letzt noch eine Aufforderung an alle, die bis jetzt noch nicht ans Feedback geschrieben haben. Getraut Euch ruhig. Ob Euch Fragen wie 'Warum knufft die Spanische Inquisition alte Omis mit Kissen?' oder 'Warum ergibt der obere Teil der Leuchtreklame der Beschwerdeabteilung der Sirius-Kybernetik-Corporation auf dem Planeten Eadrax in der Landessprach den Satz "Steck deinen Kopf in ein Schwein"?' quälen..., Uli weiß auf alles eine Antwort. Nicht wahr, Uli?

Nutri-Matic-Getränkeautomat

(Anm. d. Red.: 1.) Du willst wohl, daß ich mir an einer nicht richtig desinfizierten Sonnenbrille die Maul- und Klauenseuche hole, was?
2.) Alles zu seiner Zeit. Über Strike Commander etc. ist schon soviel gesagt und geschrieben worden, daß man eigentlich nur noch auf das Release warten kann. Wenn allerdings irgendwann einmal etwas wirklich NEUES kommt, werden wir Euch drüber informieren.
3.) Also wirklich, Ihr kommt aber auch immer auf die peinlichsten Sachen...
4.) ASM wird nicht teurer - zumindest nicht in absehbarer Zeit. Für das nächste Jahr ist jedenfalls nichts geplant. Aber Ihr wißt ja: Pläne sind dazu da, sie nicht einzuhalten.
5.) Er könnte ja mal ein praktikables Rezept rübereiern lassen. Was die Shift-Taste angeht, müßte man unserem technischen Wartungsdienst mal die Sporen langziehen. Um da etwas zu bewegen, muß allerdings der Dienstweg beschritten werden. Antrag auf Antrag auf Antrag auf Bewilligung des Antrags auf den Antrag auf Einplanung dieses Kostenfaktors ins vorläufig geplante Budget des nächsten Jahrzehnts. Allein dafür müßte man schon jemanden einstellen. Aber um das tun zu können, müßte man den Dienstweg bereiten...
6.) Na klar doch! Je ernsthafter die Frage desto unverschämter die Antwort.)

"ASM im Test"

Knick knack, Vampire spricht zu Euch (die Einleitung ist ja wohl schlichtweg genial).
So, nun will ich mich mal dazu herablassen, Euer Mag zu testen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, ein richtiger Text mit Eurem eigenen Wertungssystem (1-12) und Kommentaren!
1.) Vorwort: Muß ja wohl sein, obwohl es so ziemlich niemanden interessieren wird. Mats: DU KÖNNTEST ZUR ABWECHSLUNG MAL NUR GROSSBUCHSTABEN VERWENDEN. Recht schwach, daher nur 3 Punkte.
2.) Inhaltsverzeichnis: Gut, bunt relativ übersichtlich, kurz gesagt: 10 Punkte
3.) News: Na ja, eigentlich gar nicht schlecht, aber wen interessiert es schon, wer von welcher Firma zu einer anderen gewechselt ist usw. (Scene-Teil streichen!). Deshalb nur 8 Punkte.
4.) Checkpoint: Schon wieder eine dieser unvermeidlichen Rubriken. Würde es nicht vielleicht auch eine halbe Seite tun?!?. Trotz Platzverschwendung, rein objektiv gesehen, für Neulinge sicher eine Hilfe. 8 Punkte
5.) Previews: Genial, fantastisch, einfach gut. 11 Punkte
6.) Tests allgemein: Deswegen lese ich die ASM. 12 Punkte
7.) Feedback: Gruß an Schorle und 12 Punkte. Ach ja, hier ein paar Themenvorschläge: Raubkopierer, Okkultismus, Gewaltverherrlichung in Computerspielen, mein Computer ist der Beste (natürlich mit möglichst fadenscheiniger Begründung), wieso trägt Uli immer so eine bescheuerte Sonnenbrille, Ulis Klo, wie schütze ich mein Auto vor Radmutterdieben, Knick-Knack.
8.) ASM Inside: Wenn's sein muß. 5 Punkte
9.) Oldie: Ach ja, die guten alten Zeiten von C64 und CPC, seufz. Da war die Welt noch in Ordnung. 12 Punkte
10.) Secret Service: Ist nicht übel, aber bitte mehr Komplettlösungen, brauchbare und funktionierende Cheats (z.B. der zu Ultima 6 mit Spam und Humbug war genial) und kein sinnloses und langatmiges Geschwafel über Dinge, die sowieso jeder nach 1 Tag Spielen und Lesen der Anleitung rausgefunden hat. So gesehen bei den Tips zu Civilisation, gähn.
11.) Poster: Rrrraaauuusss mit den Sch..!! 0 Punkte und ein unüberhörbares WÜRG!
12.) ASM-Bazar: Nützlich! 11 Punkte.
13.) Charts: Könntet Ihr bestimmte Spiele nicht mal rausschmeißen?? Vor allem die beiden Monkey Island. Neue Charts braucht das Land! Idee sehr gut, Ausführung eher schwach: 5 Punkte
14.) Folgende Rubriken müssen stark gekürzt oder für immer verbannt werden: Konsolenteil (ich weiß, das ist nicht objektiv, aber muß es denn so viel sein? Es gibt doch genug Videospielmagazine), Clubs, Berichte über irgendwelche Firmen.
15.) Folgende Rubriken müssen vergrößert oder neu eingeführt werden: Messebriefe, Demos, Möglichkeit Demos von SPIELEN zu bestellen (Schaut Euch mal ein paar englische Mags an!), Competitions.
Was jetzt noch nicht erwähnt worden ist, darf (ausnahms- und gnädigerweise) so bleiben.
(...)

Vampire of 8132

(Anm. d. Red.: 1.) Nur drei Punkte? Das wird ihn aber gar nicht freuen. Gerade jetzt, wo doch Winter und es draußen furchtbar kalt & gemein ist.
2.) Oh danke, da freue ich mich aber.
3.) Das mit der Scene hält sich ja auch in Grenzen und wird ab sofort auch bloß noch so eingestreut.
4.) Haben wir nach hinten geräumt und neu gestaltet. Denken, daß das so besser ist.
5.)-7.) Wissen wir doch.
8.) Wie denn. Nicht gut? Echt nicht? Öh. Früher, als das Ding noch 'Beziehungskiste' hieß, hat es ganz gut weggezogen. Versteh' ich nicht. Wenn Ihr das nicht wollt, spar'n wir uns die Arbeit.
9.) Früher war ja sowieso alles besser.
10.) Na? Und? Welche Note?
11.) Raus? Wie? Raus? Ach ja. Na komm, denk' doch mal an die Leser, denen es gefällt. O.K.?
12.) Das ist erfreulich.
13.) Ja, sollen wir den Leuten verbieten, das zu wählen, was ihnen gefällt? Und wenn sie zum 1000sten Mal Monkey Island in die Hitparade wählen, dann tun sie das eben. Ist ja auch ein sehr gutes Programm.
14.) Moooment! Da haben aber noch mehr Leute ein Wörtchen mitzureden. Ich kann ja verstehen, wenn DU diese Teile der ASM öde findest, aber der Mann neben Dir vergißt, wenn er sie liest, das Atmen. Na gut, bei den Clubs nicht unbedingt, öh, aber auch sie haben eine gewisse Existenzberechtigung. Zumindest finden sie alle Clubs gut!
15.) Ist teilweise schon geschehen. Ganz blöde sind wir ja auch nicht.)

"Mißverständnis"

(...) Bei den Bestellungen hinten im Heft steht Menge, Produkt, Bestellnummer... Ich finde aber im ganzen Heft keine Bestellnummer. Nur Name des Games, System, VK-Preis, Hersteller, aber keine Bestellnummer. Wo zum Teufel ist sie? Für die Games, die Ihr testet, braucht ihr doch Computer. Müßt Ihr die selber herbeischaffen oder wird man nur angestellt, wenn man einen Computer hat? Oder spendet die Arbeiterwohlfahrt die Computer?

The Undertaker

(Anm. d. Red.: Könnte es sein, daß da ein klitzeklitzekleines Mißverständnis aufgetreten ist? Die Bestellkarte sollte man nicht mit der Kontaktkarte verwechseln. Die Karte, auf der so viele Sachen stehen, die man nur ankreuzen muß, das ist die Bestellkarte. Die andere Karte (na gut, eine der anderen Karten), die mit den fehlenden Bestellnummern, das ist die Kontaktkarte. Für Menschen, die des Lesens mächtig sind, steht's aber auch nochmal drüber.
Die Computer stellt der Verlag. Eingestellt werden bei uns grundsätzlich nur noch Leute, die von Computern usw. überhaupt keine Ahnung haben, noch nie einen gesehen etc. Geld kriegen wir auch keins. Aus diesem Grund plündern wir auch regelmäßig die

Altkleidersammlung, was unser stets elegantes Auftreten zu erklären imstande ist. Genau!)

"Schokolade?"

(. . .) Also Uli, wenn ich Du wäre, hätte ich mir schon längst die Kugel gegeben. Nein, nicht die aus Schokolade! Na ja, ist ja auch ......egal; ich spiele auf diese 'geistreichen' Anfragen diverser Leser an, die wissen wollen: 'Ach, Uli, welche Soundkarte könntest Du mir empfehlen?' oder 'Hey, Uli, wie ist denn der T-Bird so?', oder 'Uli, soll ich nun Hakle Feucht oder normales Toilettenpapier benutzen?'. Geht Dir das nicht langsam auf den Wecker? Da geht einem doch die Sonnenbrille hoch! Die Jungs sollen doch einfach bei ihrem ortsansässigen Händler nachfragen, ist doch aufschlußreicher und geht schneller. Stimmt's, oder hab' ich recht? (. . .)

Thorsten Winter

(Anm. d. Red.: Eins vorweg. Diese '......'-geschichte. Worte wie '.......' kann zu terminieren ich mir einfach nicht nehmen lassen. Aber es hat doch deutlich nachgelassen, oder? Ich meine, ich bessere mich doch; zumindest bemühe ich mich. . . manchmal. So, jetzt aber zu den erfreulicheren Dingen.
Im Grunde genommen hast Du recht, aber denk' auch mal an die armen, verirrten Schäfchen, die nicht auf Gottes heiliger Weide der 'Du hast einen netten, kompetenten und fairen Computer- & Softwarehändler um die Ecke'-Seligkeit grasen können. Oder knabbern an? Ich, der ich, wie auch Ihr. . . vielleicht, nach Höherem strebe (vor allem, was das Gehalt angeht) gebe mir immer die größte Mühe, auch die etwas unbeholfen wirkenden Fragen der noch nicht elektrisch Erleuchteten mit einer hilfreichen Postille, von Hermes über Wolken getragen etc., etc., etc., und wenn ich nicht jeden Abend 20 Paragraphen der StVO in den Orbit schießen, drei niedlichen Küken den Kopf abbeißen, sämtliche Kreuze auf dem Friedhof auf den Kopf drehen etc. würde, hätte ich sicherlich einen Heiligenschein statt einer Sonnenbrille. Kurzum: Solange ich mir auch immer wieder mal einen Gefallen tun und schreiben kann, was ich will, habe ich kein Problem damit.)

"Preis-Elbeeren"

(. . .) Sagt mal, hat da nicht irgendjemand mal gefragt, ob Radkappen sprechen können? Die Antwort ist: Ja!! Erst sagte die linke vordere Radkappe meines Autos, daß die ASM in ein paar Monaten um 1,50 DM teurer werden würde. Ich schreibe euch (sorry: Euch) also ganz beunruhigt, in der Hoffnung, daß Ihr das hoffentlich nicht macht! (. . .)

Ausgelutschte Gehirnmade

(Anm. d. Red.: Neinneinnein. Keine Angst, war nur ein böser Traum!)

"Live-Rollenspiel"

Ich habe in Eurer letzten Ausgabe (11/92) den Bericht über 'Live-Rollenspiele' gelesen und da ich ein Fanatiker (geil, noch ein Fremdwort) in Sachen Rollenspiel bin, haben meine Ohren natürlich angefangen zu klingeln. Dazu jetzt ein paar Fragen an Euch:
1.) Gibt es Altersbegrenzungen?
2.) Wie sieht es mit den Spezialwaffen aus? Kann man sie ausleihen oder mieten, oder kann man sie gar kaufen?
3.) Selbe Frage betreffend der Kleider und Rüstungen.
Ach, Uli, erzähl mir nicht, ich sollte mich an die Drachenschmiede selbst wenden. Hab ich nämlich schon (ätsch).
(. . .)

Al Bundy

(Anm. d. Red.: Also, weißt Du, da müßtest Du Dich ja eigentlich an die Drachenschmiede wenden. . . (keiner lacht, wie peinlich).
O. K. 1.) Klar gibt es Altersbegrenzungen. In den Sex-Shop kommst Du erst ab 18. Also, ich meine, angenommen das würde jemand kontrollieren. Was keiner tut. Zumindest nicht wenn Du wie 18 aussiehst - oder mindestens wie ein 16jähriger, der so tut, als wäre er 18, knick knack. Jetzt aber mal ernsthaft. Du solltest auf jeden Fall unter den Lebenden weilen. Die pränatale Teilnahme ist, ebenso wie die postmortale, nicht möglich. Ja, ich weiß. Gut, also man sollte schon so um die 16 sein, besser aber älter.
2.) Latex-Waffen kann man vor Ort mieten, und kaufen kann man sie auch.
3.) Der angebotene Mietservice erstreckt sich auch auf Kleidung; man kann aber auch schon komplett eingekleidet auflaufen. Oberstes Gebot hier: Es muß mittelalterlich aussehen, sonst wird man nicht zugelassen.
Übrigens, Al, Dein Leben verdient Mitleid (Insider-Joke)! Und grüß' mir. . . äh.)

"Slogan"

(. . .) Was ich aber eigentlich sagen (schreiben) wollte, ist Folgendes: Seit meiner frühesten Kindheit versuche ich, einen Slogan für die ASM zu erdichten, der jeden Werbefachmann vor Neid erblassen läßt (und der mich ins Feedback bringt, hähähä!). Nun ist es mir endlich gelungen: Besser man hat sie und braucht sie nicht, als man braucht sie und hat sie nicht! Na, da hat mich doch glatt die Muse gepampelt. Nachdem sich nun alles wieder beruhigt hat, habe ich noch eine wichtige Frage an Dich, Uli: WARUM? Falls die Frage zu schwierig sein sollte, kann ich sie natürlich auch etwas vereinfachen: WIESO?
Zum Schluß noch eine ernst gemeinte Frage: In der ASM Nr. 11/92 hat das Spiel des Monats (Curse of Enchantia) im Bewertungskästchen nur die 'Note' zufriedenstellend bekommen, obwohl es einen Hit-Stern und die Gesamtnote 11 bekommen hat. Das kann doch wohl nicht stimmen, oder?

Smacks

(Anm. d. Red.: Oh, vielen vielen Dank für diesen schönen Slogan. Damit hast Du Dir diesen schönen Rahmen um Deinen Brief verdient. Nun zu Deiner Frage. Ähm, meinst Du vielleicht WESHALB? Also, wenn Du WESHALB meinst, dann kann ich Dir (Alle anderen jetzt bitte die nächsten zwei Zeilen überspringen, ja? Danke!) stecken, daß WEIL zumindest ein wichtiger Teil der Antwort ist. Mehr wäre an dieser Stelle dazu aber zuviel.)

"Special-Realität"

(. . .) Im Feedback 11/92 schreibst Du, daß die Special-Ausgaben drei Monate am Kiosk zu kaufen seien. Das trifft leider nur auf die Bahnhofsbuchhandlung zu. Die Realität sieht erschreckend anders aus. Die meisten Einzelhandelsgeschäfte werfen die Ausgaben entweder schon nach einem Monat raus oder bringen sie erst gar nicht in den Verkauf, da man nicht so viel Platz im Regal hat. Die Ausgaben werden kurzerhand wieder zurückgeschickt.
(. . .)

Dietmar

(Anm. d. Red.: Stimmt! Diese sogenannten 'Frühremissionen' kommen immer wieder mal vor. Manche Zeitschriftenhändler wissen einfach nicht, was gut ist. Also, Cowboys, Ihr wißt, was Ihr zu tun habt. Fragt nach dem Ding!)

"Trick 17"

(. . .) Nun zu Deiner Ankündigung (in Ausgabe 10/92), alle Xe wegzulassen. Das finde ich nicht so gut. Dann versteht Mann ja bloß noch die Hälfte. Dann würde ja keiner mehr irgendwelche Etras verstehen oder Tete lesen können.
Ich finde Eure Zeitschrift ist die beste, die zur Zeit auf dem Markt ist (seit 9/92 einfach super). Das Cover ist O.K.. Das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlich und das Feedback ist immer noch das Beste. Spacerat ist auch super. Die Schreibweise ist gut, besonders beim Flop des Monats. Die Idee mit Erscheinungsdaten auf einen Blick ist auch gut gelöst. Die Überschriften können so bleiben, und die News sind auch übersichtlicher. Das mit dem Sherlock Holmes- oder Dune-Büchern finde ich super, laßt das so. Den Konsolenteil und die Spielhalle könnt Ihr auch so lassen. Aber habt Ihr schon wieder ein Suchspiel gemacht, wie bei dem

Feedback

Spacerat-Comic? In Ausgabe 10/92 bei den News auf Seite 9 entdeckte ich einen falschen Bildtext (Das fliegende Boot) und ein Flugzeug, das auf dem Kopf fliegt. Das geht ja noch, aber Berge, die auf dem Kopf stehen, also das muß eine ganz neue Spielidee sein. Mir schienen die Screenshots zum 'Spiel des Monats' ein bißchen dunkel, und in der Special 17 war ein Poster, was mir irgendwie bekannt vorkam. Zufall? Aber ansonsten habe ich nichts Sonderbares entdeckt.
Jetzt möchte ich noch etwas zum Feedback 10/92 sagen. Ich habe entdeckt, daß sogar Prominente Euch schreiben, z.B. Robocop, das habe ich an 'schrottgelacht' erkannt, oder war es Terminator-Arnie?
Zum Brief von Joy(stick?). Star Trek 25th Anniversary gibt es nicht für den Amiga, allerdings gibt es einige Shareware oder PD Star Treks (Trecker, Treckies?), die Dir Treckki-Fan sicher auch gefallen würden, außerdem sind sie billiger.
Wohl kann Radkäppchen sprechen, wie hätte sie sonst die Oma fragen können, wieso die so große Räder hat.
Ich weiß es, ich weiß es. Das 'T', das immer klingelt, heißt Teekessel. (...)
Aber ich weiß schon, wer das Klo putzt, es ist, es ist Space-Rat (Seite 34 unten 10/92). Gewonnen!

Michael Küller

(Anm. d. Red.: Stimmt auch. Ich war mal wieder nicht konsequent genug. Ich hätte den Buchstaben '.' (Ihr wißt schon...) gleich ganz aus dem Alphabet löschen sollen. Was andere Sachen angeht, weißt Du, daß wir immer auf der Suche nach idealen Lösungen sind, die möglichst für alle, wenn nicht dann aber für einen möglichst weiten Teil der Leserschaft gut und für uns vertretbar schwafel, schwafel. Seite 9? Hm, ja, okay. Ist aber ein kleines Bild. Das mit den dunklen Shots hatten wir auch schon. Alles schon durch.
Der Schrottlacher war übrigens der Vindicator. Ist zwar 'nur' ein B-Movie, aber man kann ihn sich ansehen, wenn gerade nichts Besseres zur Hand ist.
Da Du viel weißt, hast Du ohne Zweifel gewonnen. Aber weißt Du auch, was Du gewonnen hast? Ab der nächsten Ausgabe haben wir nämlich den Michael-Küllmer-Comic, und dreimal darfst Du raten, wer da die Toiletten reinigt.)

"Fragen..."

In Eurer Zeitschrift ASM Nummer 8/92 habe ich auf Seite 13 etwas über den Laden Toys'R'Us gesehen. Kann man eigentlich auch Spiele geschickt bekommen? Und macht eine Liste, wieviel sie kosten. Und noch was, gibt es Toys'R'Us nur in Deutschland oder auch in Österreich und wenn ja, genau die Adresse bitte. Warum habt Ihr übrigens so wenig im Bazar. Ihr könntet ruhig mehr Seiten für den Bazar machen. Und ich habe noch eine Frage. Was kostet das Spiel 'Der Patrizier' auf dem PC, Amiga und anderen Systemen? Ich habe auch gehört, daß es jetzt ein ASM-Special gibt.
1) Wieviel kostet es?
2) Was steht dort drin?
3) Und wie lange gibt es das schon?
Wie rechnet Ihr z.B. einen ASM-Hit oder MEGA-Hit? Stimmen da alle, oder zählt Ihr verschiedene Punkte auf?

Paganitzu Alnik

(Anm. d. Red.: Pfanne? Frag' doch bei Toys'R'Us. Glaube kaum, daß die was verschicken, weil's nämlich eine Kaufhauskette ist. Ich weiß nicht, ob es die in Österreich gibt.
Im Bazar ist sowenig, weil wir nur ausgewählte Software zu einem vernünftigen, möglichst niedrigen Preis anbieten wollen. Wir könnten freilich jeden Ramsch billig anbieten, aber das hat überhaupt keinen Sinn, weil's keiner kauft. Was der Patrizier kostet, kannst Du mit Leichtigkeit aus beinahe jeder der auch in unserem Heft befindlichen Händler-Anzeigen erfahren.
Daß es 'jetzt' wieder mal ein ASM-Special gibt (die Nummer 18) ist richtig.
1.) 9,80 Mark.
2.) Jede Menge Tips & Lösungen zu Adventures etc. Alles, was für den normalen Secret Service zu lang ist oder gut in die Special paßt etc.
3.) Seit Jahren. Schon ewig. Also echt verdammt lang. Im Grunde genommen immer schon.
Was den Rest angeht, steck' Deine Nase mal in unsere Wertungs-Seite. Steht im Inhaltsverzeichnis unter 'Rubriken'.)

"Sentimental?"

(...) Daß auch Computerspieler sentimental sind, zeigt die Beliebtheit des 'Oldie des Monats'! Ich freue mich schon, wenn es wieder heißt: 'Im Feedback vor 6 Jahren', oder so! Kramt die alten Ausgaben hervor und sucht 2-3 Briefe raus, die einen Eindruck von dem vermitteln, was damals lief. Selbstverständlich mit Originalanmerkungen der Redaktion, möglichst unter Angabe des Verfassers! Dazu könnte Uli dann nochmal aus heutiger Sicht Stellung beziehen. Der eine oder andere legendäre Brief würde auf diese Weise wieder lebendig werden! Platz im Feedback ist ja genug da; was hält der Rest der Leserschaft davon? Servus, und grüß Deine Sonnenbrille...
(...)

Hifan

(Anm. d. Red.: Hm, plöp, tüdelüt. Laß' uns doch erst mal die Meinung anderer Leser hierzu hören. Wenn das gewünscht wird, O.K. Soll kein Problem sein, die ollen Kamellen nochmal aufzuwärmen.)

"Wahnsinnig"

(...) Seid Ihr eigentlich wahnsinnig, der Orlowski-Firma auszureden, statt einem 'pornographischen' ein 'erotisches' Adventure zu machen??? Ihr tickt wohl nicht mehr richtig! Endlich will mal jemand ein Spiel machen, das nicht - wie Samstagabend-Fernsehunterhaltung - für die ganze Familie gemacht ist, wie z.B. die ganz neuen Sierra-Games, und Ihr redet denen das aus??? Ich glaube, mein Co-Pilot ejektet! Wenn's nach Euch gegangen wäre, hättet Ihr damals wohl auch den Larry 1-Leuten vorgeschlagen, die Problematik des einsamen Junggesellen unter sozial-kritischem Gesichtspunkt zu analysieren, anstatt ein (für damalige Verhältnisse) halbwegs geiles (dürft Ihr aus-X-en) Spiel zu machen...
(...)
PPS: Privat an Uli: Hast Du schon gewußt, daß diese RTL-Schwachköpfe die schrecklich nette Familie mit deutschen Schauspielern und





V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
F-16 Falcon	34,95	—.—	—,—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—.—	—.—
Falcon 3.0 /dt	—.—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—.—
Fire and Ice /dt	54,95	—.—	54,95
Football Crazy Challenge /dt - Kick off 2, Player Manager, Kick Off 2 Final Whistle -	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	89,95	79,95
Gobliiins /dt	54,95	59,95	54,95
Gods /dt	49,95	74,95	59,95
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	59,95	—,—	69,95
Great Courts 2 /dt	66.95	74,95	66,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,—	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hexuma /dt	89,95	84,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—.—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Inca /dt	—,—	99,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	89,95	—,—
Indiana Jones 4 - The Action Game /dt	59,95	59,95	59,95
Jaguar XJ220 /dt	59,95	—,—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	64,95	66,95	64,95
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—.—
Kick Off 2 /dt	59,95	—.—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	—,—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
King's Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	94,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	69,95	—,—
Legend of Valour /dt	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Lethal Weapon 3 /dt	54,95	69,95	54,95
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	59,95	74,95	—,—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö
Mad TV Data Disk. /dt*	24,95	24,95	—,—
Mega lo Mania /dt	69,95	84,95	—,—
Might & Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
Nigel Mansell's World Championship /dt	59,95	—,—	—,—
No second Price /dt	59,95	—,—	59,95
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	74,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—,—
Populous 2 /dt	66,95	—,—	66,95
Populous 2 Data Disk. /dt	34,95	—,—	V,mö
Power Monger /dt	66,95	74,95	66,95
Premiere /dt	59,95	—,—	V,mö
Project X /dt	59,95	—,—	—,—
Push-Over /dt	54,95	69,95	54,95
***Q*uest for Glory 3 /dt**	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V,mö	54,95	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89,95	—,—
Road Rush /dt	59,95	—,—	—,—
Rome AD92 /dt	—,—	79,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	84,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	34,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Sensible Soccer 92/93 Neue Version! /dt	59,95	—,—	59,95
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Siege	—,—	59,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79.95
Silly Putty /dt	54,95	—,—	—,—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Skat '92 /dt	—,—	64,95	—,—
Space Shuttle /dt	59,95	—,—	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt - Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tie Break -	66,95	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	69,95	—,—
Terminator 2092	—,—	94,95	—,—
The Games '92 /dt	74,95	79,95	74,95
The Humans /dt	59,95	59,95	V,mö
Their finest hour /dt	74,95	74,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	29,95	29,95	—,—

Bachler
Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Trivial Pursuit Deluxe VGA /dt	—,—	74,95	—,—
Troddlers /dt	54,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Wax Works /dt	V,mö	66,95	—,—
Wayne Gretzky Hockey 3	—,—	84,95	—,—
Ween /dt	74,95	94,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt -Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	89,95	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardy 7	V.mö	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
Zool /dt	59,95	—,—	V,mö
Zyconix /dt	39,95	54,95	—,—

Fortsetzung von Seite 25

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**

***So* können Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

12.92

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

den alten Original-Drehbüchern nachspielen wollen?? Wenn das stimmt, sollte sich die ASM mit all ihrer Pressegewalt ins öffentliche Leben einschalten und unseren guten, alten, richtigen Al vor schlechten Plagiaten zu schützen versuchen!
(...)

Der Anglist

(Anm. d. Red.: Dein Co-Pilot kann die Biege machen sooft er will, das ändert nichts an den Fakten. Zumal: In diesem Falle siehst Du das Problem zu relativ, zumindest was Deinen Vergleich zu Larry 1 angeht. Erstens mal ist es heuterdings etwas schwierig, eine klare Grenze zwischen Erotik und Pornographie zu ziehen.
Ist Larry 1 z.B. pornografisch? Wenn Du das bejahen würdest, brauchst Du Dir um das Orlowski-Game keine Gedanken zu machen. Wir sind doch auch nicht blöde, und außerdem: Vertrauen Sie uns, wir wissen, was wir tun!
Zu RTL dies: Wenn das passiert, sehe ich mir keine einzige Folge mehr an! Stellt Euch doch mal Karl Dall als Al, Inge Meysel als Peggy, Willy Millowitsch als Bud, Helga Feddersen als Kelly, Dieter Hallervorden als Steve und Hella v. S. als Marcy vor. Uaaah!)

"Sonderbares Ereignis"

Es war einmal die ASM Nr. 12 Dezember 1992 n. Chr.
In dieser genialen (Lob, Lob, Lob) Zeitschrift ereignete sich Sonderbares. Die Redaktion machte einen entscheidenden Fehler:
Sie vertauschte auf der Seite 112 zwei Bilder (Dune und Floor 13).
Nun fragen sich sicher viele ASM-Leser: Was ist passiert?
Ich frage mich, welcher Witzbold die Bilder vertauscht hat (oder war es vielleicht nur ein Versehen?).
Wie jeder weiß, passiert so etwas bei der ASM nicht oft.
Also bitte ich die Redaktion, dieses Ereignis im ASM-Feedback zu erklären.
(...)

The Exorzist o. P.

(Anm. d. Red.: Tja, da hat wohl jemand die Bilder vertauscht. Was heißt übrigens 'o. P.'? 'Ohne Planschbecken'?)

"Abenteuer auf Zeit"

Wie lange sitzt Ihr eigentlich an solchen Geschichten, ich meine wie lange sitzt Ihr daran, bis Ihr durch seid?
Bei Indy 4 bin ich bis zum Tempel. Ab dann wußte ich nicht mehr weiter. Nur mit Eurer Komplettauflösung bin ich durchgekommen. Wie lange sitzt Ihr daran?

Niels Kristoph

(Anm. d. Red.: Niels (mit 'e'?), Du kannst davon ausgehen, daß auch wir nur Menschen sind. Zur Lösung eines Adventures braucht man nunmal etwas Zeit. Wie lange genau so etwas dauert, läßt sich schwer sagen, da wir, bevor ein fertiges Produkt vor uns liegt, in vielen Fällen bereits eine Vorversion in den Fingern hatten. Grober Schätzwert für Indiana Jones 4: Ein Weekend.)

"Auffällig"

Neulich hab ich mir mal wieder eine ASM (11/92) gekauft. Ich dachte mir, 'Aktueller Softwaremarkt', na, das hört sich doch gut an. Im großen und ganzen gefiel mir die ASM auch ganz gut, aber einiges fiel mir doch auf, als ich in das 'Feedback' geschaut hatte.
1.) Was sind das für tolle Leute, die sich wohl einen halben Monat Zeit nehmen, einen ganz urkomischen Namen auszudenken ('Jonathan of Buckingham', 'Erlkönig', 'S.G. aus F. am M.'), um uns zum Lachen zu bringen? Oder ist das jetzt in? Oder sind diese Namen von Euch?
2.) Bei einigen Briefen konnte ich nur den Kopf schütteln. Haben diese Typen denn nichts anderes zu tun, als Euch und uns so einen hirnrissigen Quatsch zu schicken? Das sind dann aber auch diejenigen, die sich Oktavian oder Abgenagte Schwlhaxe nennen.
3.) Warum verarscht Ihr eigentlich die Leute, die Kritik über Euch ablassen, und nehmt diejenigen Ernst, die lauter Müll schreiben ('Warum ist die ASM nicht durchsichtig')?
4.) Zu den Tests: Warum schreibt Ihr den Kommentar ('Hallo Gorbi!') eigentlich so riesig, und den richtigen Spielnamen ganz klein in irgendeine Ecke? Besser wäre doch, wenn Ihr es genau umgekehrt macht.
5.) Den Block mit Genre, Hersteller, usw. könntet Ihr doch über den Kasten mit den Bewertungen schreiben, dann hat der Leser gleich alles auf einen Blick. Wobei gesagt werden muß, daß ich das Schulnotenähnliche System besser finde, als irgendwelche Prozentzahlen, die eh keiner kapiert. Oder ist ein Spiel, das 34% kriegt, nicht genauso gut, wie ein Spiel, das 33% bekommt?
6.) Ich versteh die Leute nicht, die sich über die Werbung beschweren. Jede Zeitung oder Zeitschrift hat Werbung. Ohne diese könnte sie kaum existieren.
7.) Ich finde es gut, daß die Spiele nicht nur im Inhaltsverzeichnis nach Kategorien geordnet sind, sondern auch innerhalb der Zeitschrift. Aber trotzdem könntet Ihr doch die ganzen Previews auch zusammenfassen.
8.) Nichts gegen Euren lockeren Schreibstil, den finde ich sogar sehr gut, aber laßt Euer Niveau doch nicht durch primitive Sprüche wie 'Do it now!' oder 'Buy this soon' auf das anderer Computerzeitschriften herunter.
9.) Space-Rat ist absolut überflüssig! Macht statt dessen lieber Reklame oder erfindet doch mal eine wirklich lustige Comicfigur.
10.) An alle, die es noch immer nicht wissen: CDs und Ulis Brille schreibt man OHNE Apostroph!!!
11.) Der 'Platzfüller' ist auch überflüssig!
12.) Wenn ich jetzt so richtig lustig sein müßte, würde ich schreiben: Hey, Kids! Die ASM ist echt mega-super-geil! Fast so cool, wie ein neues Game! Die People, die da schreiben haben echt was im Brain. Keept sauber und call me now!
Aber ich kann das ja nicht so gut, wie diese proletisch sprechenden mega-coolen People...
Klartext: Überlaßt das billige Halb-Englisch-Sprechen lieber anderen Computer- und Videospielzeitungen.
Werdet wieder ein einigermaßen seriöses Magazin!

Christian Zimmermann

(Anm. d. Red.: 1.) Das ist der Teil unserer Leserschaft, der hip, cool & froody ist und sich auch öffentlich sehr silly benimmt.
2.) Manche Leute haben es so gut, daß sie es noch nicht einmal merken. Ein solches Verhalten kann aber auch Ausdruck einer tief empfundenen Resignation sein.
3.) Da kann ich leider nicht ganz folgen.
4.) Genau umgekehrt macht es eine nicht sonderlich nennenswerte Konkurrenzzeitschrift - wir waren freilich früher da. Nun, wirt machen das, weil... wir das schon immer so gemacht haben. Wir finden es blöd, wenn als Überschrift zu einem Artikel nur ein Programmname zu finden ist. Die Überschrift in der bei uns benutzten Form stellt in gewisser Hinsicht auch eine Wertung dar und sagt richtiggehend etwas aus.
5.) Ein layouterisches Problem. Wenn wir beides zusammenlegen, entsteht ein riesiger, gemeiner schwarzer Block. So wie es derzeit läuft, macht es für uns auch einen von Textaufbau- und ablauflogik her gesehen tieferen Sinn. Schön, nicht?
6.) Stimmt.
7.) O.K., wenn das jetzt noch EINER will, dann ändern wir das im Inhaltsverzeichnis. Wir arbeiten derzeit auf eine etwas geänderte Ordnung hin. Ihr werdet sehen.
8.) Dat maaken wir ja reelatif saltän. Ich meine, wenn überhaupt, rutschen wir in verständliche Sprachen ab und nicht ins Dänische, wofür ich mich im selben Atemzug bei allen Dänen aufs Billigste entschuldigen möchte. Aber keine Bange.
9.) Du bist Dir hoffentlich darüber im klaren, daß Du Dich mit dieser Aussage bei einem großen Prozentsatz der Leser, die uns schreiben, unbeliebt gemacht hast. Aber ich finde es okay, wenn Du zu Deiner Meinung stehst. Space-Rat wird aber bleiben, solange die Füße tragen. Apropos: Wenn ich Mathias Neumann nicht bald erreiche, haben wir in der nächsten Ausgabe keine Comics, und das wäre ungut.
10.) Aber das machen fast alle falsch, insofern ist es beinahe schon egal. Zur Beruhigung aller: Auch in Deinem Brief, Christian, ebenso wie auch in meinen Texten und überall und sowieso sind mal Fehler. Kommt vor, ist nun

mal so. Wir sind alle nur Menschen.
11.) ...aber immer wieder witzig.
12.) So desolat ist die Lage ja nun auch wieder nicht.)

"Sehstörungen"

(...) Ich habe mir vor einem halben Jahr einen CM 8833 Monitor von Philips für meinem Amiga gekauft. Eigentlich habe ich nichts zu beanstanden, aber ein Freund hat einen 1084 von Commodore (den fast jeder hat) und meint, er habe einen besseren, weil er eine höhere Auflösung, bessere Schärfe und bessere Augenfreundlichkeit hat. Nun möchte ich von Euch wissen, was dran ist. Ich meine keinen Unterschied zu sehen. Beim Kauf hat mir der Verkäufer zugesichert, daß beide gleich gut sind, und auch, daß keiner von beiden an einen PC angeschlossen werden kann, weil ich danach gefragt habe. Wenn nun der 1084er besser ist, möchte ich meinen Philips gerne umtauschen wegen der falschen Beratung. (Der CM 8833 war zu diesem Zeitpunkt teuer). Oder habe ich keine Chance bei einem halbjährigen Monitor? Bitte schreibt, was ich machen kann!!!

Hawk

(Anm. d. Red.: Soweit ich weiß, sind beide Monitore in etwa gleich gut. Die Auflösungen etc. könnt Ihr ja dem technischen Anhang der Bedienungsanleitungen entnehmen. In Sachen Schärfe und Augenfreundlichkeit kann ich nur sagen: Wenn Du den Monitor ab und zu abwischst, hast Du eine bessere Schärfe, wenn Du den Staub drauf läßt, eine höhere Augenfreundlichkeit. Solange Du keine Probleme mit Deinem Monitor hast, behalt ihn. Den Aufwand ist es nicht wert, selbst wenn der andere ein wenig besser sein sollte, was ich nicht glaube.)

"Zu wünschen übrig"

Nachdem ich 4 Stunden lang die ASM auf dem Hauptbahnhof in Hannover durchgestöbert habe, habe ich mich entschlossen, Euch zu schreiben. (...)
Ich muß sagen, daß Ihr die allgemeine Umgestaltung nun doch ganz gut überstanden habt und Euer Schreibstil sich endlich wieder in fast alten Bahnen bewegt (Quelle: Uralt-ASMs). Nur das FB läßt zu wünschen übrig. Wo sind die Briefe der Cracker, Lamer und Loser? Wo die von Doktor Mahnmann und Konsorten? (<- Sorry. Mußte mal gesagt werden, auch wenn es Kritik am Besten war). So. Lassen wir das Rumgehacke auf der Tastatur. Nur noch das: 'Nieder mit dem ...'.

Little Steve with big glaces

(Anm. d. Red.: Nächstes Mal wird das Ding gekauft, sonst ist ein tickendes Paket in der Post. Ansonsten waren alle froh, daß Briefe wie die dieser Schwachmaten aus dem FB verschwunden waren. O.K., O.K.,. wenn mal wieder einer kommt, geht er zur Belustigung mit rein. Einverstanden?
Noch was. Wer oder was ist der VGK?)

"Lob & Fragen"

1. Als erstes muß mal ein Lob über Eure 'NEWS' (10/92) raus: Super! Echt übersichtlich und kompakt. Vorher war das Ganze ja ein Chaos, überall hingen ein paar Bilder und Texte rum!
2. Ihr hattet mal eine Rubrik 'ASM Underground. Was ist denn aus ihr geworden?!?!?!
3. Und noch etwas ist nicht mehr da, unsere geliebte 'Flop 5', wo ist die geblieben. Und Uli, jetzt sag' bloß nicht die habt Ihr weggemacht, weil Ihr uns den Mist nicht zumuten könnt (nicht ironisch gemeint!!).
4. Noch etwas zum Papier: Ich weiß ja, daß es superumweltverträglich ist, aber wenn man das Heft aufmacht, fangen die Seiten sofort an, Wellen zu schlagen. Und ich habe keine Schwitzehändchen!

Cobra

(Anm. d. Red.: Wenn das mit den Tiernamen so weitergeht, haben wir bald einen ganzen Zoo zusammen.
1. Dankedankedanke.
2. Statt Underground jetzt immer wieder mal Demos.
3. Siehe Flop-Problem.
4. Da ist es wie mit Schinken, Käse und Wein. Ist er ein, zwei Tage länger abgehangen, dann schmeckt er gleich noch besser. Das Problem dabei ist, daß ASM wirklich kurze

Zeit nach dem Trocknen der Druckfarbe 'verschifft' wird und in die Läden kommt. Andere Verlage lassen ihr Mag dann erst noch 'ne Woche liegen, um die Abonnenten noch viel, viel früher bedienen zu können (im Wirklichkeit werden aber bloß die anderen Kunden viel, viel später bedient). Bei uns geht das beinahe zeitgleich vonstatten - die Verteilung über das gesamte Bundesgebiet etc. braucht halt auch nochmal seine Zeit, und die Abokunden kommen ebenfalls nicht zu kurz. Manchmal wundere ich mich, wie wir das eigentlich immer wieder schaffen; inzwischen ist es nämlich so, daß die ASM überall früher (oder spätestens zum EVT) bei den Abonnenten eintrifft. Mann, sind wir gut.)

"Läuterung"

1. Wie kann ich die restlichen 99 Punkte für das Ferienhaus in Flämisch Ougalaggu (nicht Ougaduguou) bekommen?
2. Ich hab' da (jetzt mal ernsthaft) was von einem 586er PC läuten hören! Was wißt Ihr darüber?
(...)
Halt, halt noch was: Ist Dein Citroën schon verkauft?

Ehrtbier Sisters

(Anm. d. Red.: 1. Einen weiteren Punkt gibt's für denjenigen, der mir endlich verrät, wie man Aggallaogu richtig schreibt.
2. Ja, habe auch gehört, daß der 80586 in Arbeit ist. Wird wohl stimmen, und Junge, das wird ein heißes Gerät.
Die Karre ist noch da, mach' mir halt ein Angebot, wenn es Dir nichts ausmacht, daß der Lack durch den kürzlichen Überschlag, den Fall aus 100 Metern Höhe und die Rallye Eschwege-Paris-Dakar-Eschwege (endlich trifft man unterwegs mal vernünftige Fahrer, aber die Autos! Voller Rostlöcher! Überall Aufkleber!) mal richtig poliert werden muß.)

"Guter Brief"

(Anm. d. Red.: Wir haben den Schreiber des nun folgenden Briefes weder bestochen noch unter Drogen gesetzt oder bedroht. Was er schreibt ist seine freie Meinung, die u.U. sogar im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte zu Papier gebracht worden ist.)

Nach drei Jahren ASM-Verschlingen mußte ich doch einfach mal schreiben. Zuerst mal Allgemeines (wie in jedem 2. Brief): Das Feedback wird immer besser, ebenso die Comics. Die Aufteilung in verschiedene Bereiche finde ich persönlich besser, hattet Ihr ja auch früher immer (Adventure Corner, denk(-)mal, etc.). Die Konvertierungsseiten finde ich auch gesammelt übersichtlicher, vielleitcht mit Piktogrammen zu jedem Spiel. Diese (Piktos) könnten auch in den Konsolenseiten Anwendung finden, damit man nicht immer erst den ganzen Test lesen muß, bevor man weiß, was für ein Spiel das denn nun eigentlich ist!
Daß in der ASM zuviel Werbung ist, kann ich auch nicht finden, von irgendwas müßt Ihr ja leben, außerdem würde man dann wohl dreimal soviel bezahlen! Zur Bewertung noch was: Laßt Euch auf keinen Fall auf eine Prozentbewertung ein, ist der letzte Husten! Aber dazu hat Uli ja schon alles gesagt.
Den Rand beim Cover kann man auch weglassen, aber die Motive sind stark! Da ist auch die erste Frage: Gibt es das Mädchen vom Cover 10/92? Wie ist ihre Adresse? Ich habe mich doch gleich verliebt...
Die Specials sind auch o.k., aber sowas wie die Special Nr.7 gab es leider nicht mehr! Das war doch wohl die beste überhaupt! Auch die Ausgaben über die Firmen sind in Ordnung (SSI, Sierra), davon mehr! Die ASM ist nicht Numero Uno unter den Computerzeitschriften, das ist der reine Hohn!!! Wer ist denn für diese Marktforschung verantwortlich? KEINE der anderen Zeitungen kann Euch das Wasser reichen! Nicht mal annähernd! Euren Bericht über die Comics und die Aliens fand ich ultragut, man kann ja nicht nur vorm Computer sitzen und/oder ASM lesen (oder doch?). Übrigens kann ich nur an alle User appellieren, sich das Turrican-Shirt zu kaufen - absolute Megaware!!! Noch was zu den Überschriften bei den Tests - laßt sie doch einfach so, sie treffen das Spiel immer genau und sind zudem manchmal noch witzig (!), soll's auch geben! Der Flop des Monats ist immer wieder herrlich zu lesen, doch solltet Ihr wieder wie damals (...) Eure Käsescheibe mit den 5 miesesten Games abdrucken, das war schon was! Bevor ich's vergesse, da war noch was: zu dem Cover der 5/91 fiel mir doch spontan eine wahnsinnige Science-Fiction-Story ein, die ich mittlerweile zu Papier gebracht habe. Doch an wen könnte ich mich wenden, wenn ich sie veröffentlichen wollte? An der Antwort liegt mir einiges, okay?

Manuel

(Anm. d. Red.: Der Rand hat schon seinen Sinn. Wenn's mal auf einem Cover (siehe letzte Ausgabe z.B.) zu bunt wird, kommt er sehr gelegen, um die Lesbarkeit der Schrift zu retten.
Na, dann kannst Du Dich ja den Horden der anderen Antragsteller anschließen. Selbst wenn wir eine Adresse oder einen Namen hätten, könnten wir ihn nicht einfach so weitergeben.
Meinst Du die Special 7 oder vielleicht eher die Special 6?
Der Käse ist leider schon ziemlich vergammelt und würde gar nicht mehr so gut aussehen. Wenn demnächst wieder eine Flop 5 ansteht lassen wir uns was einfallen oder bringen 'ne Tabelle.
Na ja, warum bietest Du das Ding nicht einem Verlag, der sich mit diesem Thema befaßt. Davon gibt's genug. Taten statt Warten!)

"Ein paar Kommentare"

(...) Nun noch ein paar Kommentare: Wer sich über Druckfehler in der ASM beschwert, sollte mal die 'Amiga Spital' lesen... Wer sich über Werbung allgemein oder über Zigarettenwerbung im besonderen (siehe Daniel 10/92) aufregt: Leute, geht Ihr nur mit Scheuklappen durch die Straßen? Macht Ihr nie den Fernseher an? Werbung ist doch überall!
Sowieso Blödsinn: Viele Jugendliche rauchen, also trifft die Werbung ihre Zielgruppe. Und wer nicht raucht, wird kaum wegen der Werbung damit anfangen (und wenn doch, dann ist er selber schuld!).
Und von wegen 'nackte Flittchen' (ebenfalls Daniel): Hoffentlich wirst Du, Daniel, durch diesen Anblick nicht in deiner geistigen oder moralischen Entwicklung gestört, also ich habe nichts gegen das Bild einer nackten Frau (nur, sie dürfte hübscher sein...).
Und einen noch zum Thema Raubkopien: Ich bin froh, daß es sie gibt! So kann man die Spiele wenigstents antesten, ob sie einem gefallen. Und was mir gut gefällt, das kaufe ich mir im Original.
(...) Ach ja, zu Eurer Redaktion: Ich vermute, Ulis Klo ist rosa gekachelt, weil er einfach keinen Bock hatte, beim Einzug zu renovieren... Klaus Trafford fährt bestimmt einen Fiat 127, das habe ich aus dem Vorwort des Feedbacks der 8/92 gefolgert; vorher war ich allerdings der festen Überzeugung, er hätte einen alten Japaner (vermutlich einen Datsun Kombi, Baujahr '75 bis '77, mit faustgroßen Löchern in Kotflügeln, Türen und Bodenwanne, durchgelatschten Blattfedern und Bremsanlage nach dem Motto - wenn man Glück hat bremst sie!) (...)

Diesel-King

(Anm. d. Red.: Wer, schittebön, war denn hier nackt? Zum Thema Raubkopien: Viele Firmen geben inzwischen Demos ihrer Games raus. Auch ein guter Weg.
Umzug, Einzug, Arbeit? Na gut, eines unserer Klos hat rosa Kacheln, aber, äh, das war eigentlich schon immer so.
Klausi fährt 'n Ford 'Fiesda' Diesel (Traktor). Aber erst seit kurzer Zeit. Vorher fuhr er 'n Ford 'Fiesda' Diesel, auf den aber ein Baum gefallen ist. Er saß aber nicht drin.)

"Expertenrunde"

(...) Endlich ist er gelandet, Ataris letzte Hoffnung: der Falcon 030. Die Rechenpower des Falcon stimmt mit der eines guten PCs in etwa überein. Hättet Ihr mal bloß nicht vergessen, den Preis anzugeben. Dann, was soll eigentlich das Bild im 'True Color Mode'? Das kann der Amiga im HAM-Modus auch. Spielgrafik ist gefragt. Mal ganz abgesehen von den ST-Freaks, die mich beständig mit ihrem blöden Falcon nerven, bringt der Falcon auch durchaus Vorteile für uns, die Privatleute wie mich.

Feedback

(...) Bisher konnte Commodore den Preis für Hardware hemmungslos in die Höhe schrauben, weil es keinen reellen Konkurrenten in dieser Preisklasse gab/gibt. Bis der Falcon kam. Der Falcon soll ja in der Preisspanne eines A600 HD mit 40 MB HD angesiedelt werden (1300-1600 DM; man vergleiche mal den Rechenpower). Aus dieser Motivation heraus muß/wird Commodore die Hardware billiger machen, oder bringt sogar vielleicht einen völlig neuen Compi raus (...).
2. Das Feedback lese ich immer ganz gerne. Auch den Werbevergleich (10/92) fand ich nicht schlecht (...).
3. Stichwort 'Wing Commander'. Als ich neulich die Games im Schaufenster anbetete (Scherz), entdeckte ich auf der WC-Verpackung einen dicken, runden Aufkleber. Auf diesem stand geschrieben: 'The original uncut Version'. Daß Spiele von Zeit zu Zeit aus welchen Gründen auch immer indiziert werden, weiß ich, aber auch zensiert?!? Spinnt die BPS nun völlig? Uli, sag auch mal was!
4. Wing Commander, oh Wing Commander. Warum wird WC nicht 1:1 auf dem Amiga umgesetzt? Schließlich gab es damals nur die VGA, und außerdem ist das Spiel auch auf einem XT spielbar.
5. Das Bitmap-Poster ist toll! (3D mäßig).
6. Was hat die Ping Pong bloß mit dem Wörtchen 'innovativ', daß sie es jedem 2ten Satz benutzen?
7. Bitte keine Bilder von Lord British mehr. Gnade! Wie er dort stand, voll in Pose, das ging in die Hose. Er schaute mir tief in die Augen und ich ihm. Es war grauenhaft, ein Schauer lief mir kalt den Rücken runter (...).
P.S. Warum ist die CD 'Apidya' von Chris Hülsbeck noch nicht in den aktuellen Top 10 Charts?

Justus

P.S. Das T, das immer klingelt, ist ein Teppichvertreter, right?

(Anm. d. Red.: 1.) Ich liebe es. Immer diese allwissenden Aussagen über Grafikmodi, deren Bewandtnis und Programmierbarkeit.
Der HAM-Modus unterscheidet sich nun doch in verschiedenen Dingen vom True Color Mode des Atari - großer und wichtiger Unterschied: Man wird im True Color Mode Spiele problemlos realisieren können, weil er einfach organisiert ist, nicht so ein Hin- und Hergefipse und -verknüpfen wie beim Amiga. Ob und wie Commodore reagiert, steht in den Sternen - sonst wär's nicht Commodore, oder wie?
2.) Akzeptiert.
3.) Zensur? Nun, das ist ja nicht so selten. Grünes Blut, Streichungen etc. gab und gibt es. Ist zwar nicht so kraß wie bei Videos, aber auch existent.
4.) XT? Hallo, Erde an Tiger's Claw! 1:1 auf Amiga? Geht nicht, auch wenn's 'nur' VGA ist. Bitte bestätigen! Na, aufgewacht? Ok!
5.) Akzeptiert.
6.) Keine Ahnung, mir auch egal.
7.) Aber er hat doch so einen verträumten Schmuseblick drauf. So ein richtig lieber Knuddelbär, und sooo niiiedlich. Äääh, hüstel... neinnein. Wie? Ufer? Wie darf ich das denn verstehen? Was? Ich? Öh. Jetzt geht Ihr aber zu weit. Wenn ich etwas weiß, dann daß das nie passieren wird. Ein schöner Schluß, oder?)

FEED BACK SPLITTER

... Leider finde ich die Anleitung mit den Codes nicht. Ich muß sie wohl so gut versteckt haben, daß ich sie nicht mehr wiederfinde. Könnt Ihr mir helfen?

Christian L.

(Anm. d. Red.: Klar doch! Wend' Dich an den Distributor hier in Deutschland. Gegen einen Kaufnachweis kriegst Du von dem ganz sicher die Codes.)

... Und mehr Lall fällt mir nicht ein (ich heiße nicht Uli) ...

Chrisp

(Anm. d. Red.: Pah!)



Holger Schmidt

Leben: Geboren am 24.6.1969 in Köln, Realschulabschluß (mit gar nicht so tollen Noten), Kfz-Mechaniker-Lehre (ehrlich!), Erleuchtung (Besuch der Fachoberschule), Studium der technischen Informatik an der FH Gummersbach. **Software:** 1987 Katakis (Co-Programmierer), 1988 R-Type (Co-Programmierer), 1990 Turrican, 1991 Turrican 2 (alles Amiga), 1992 Super Turrican (auf Super Nintendo).

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Kino, Bücher, Spielen
Deine Antihobbies? Sport

2 Welches sind Deine Lieblingsspiele? Mein momentaner Favorit ist Super Mario Kart. In der Videospiele-Sammlung stehen außerdem Parodius, Bomber Man (ab drei Spielern), Zelda ... Auf dem Amiga mag ich Lemmings, Battle Squadron, DataStorm, Paradroid, IK+. Im allgemeinen tendiere ich mehr zu actionlastigen Spielen. An Adventures mag ich eigentlich nur die LucasArts-Spiele.
Antispiele? Psygnosis-Spiele (außer Lemmings!). Ich hasse Spiele, die zwar einen tollen Vorspann haben, bei denen das Spiel aber etwas dürftig ist. Universal Soldier (muß ich dazu etwas sagen?), Rollenspiele (viel zu kompliziert!)

3 Was liest Du so? Die 'Neo-SF'-Romane von William Gibson, Bruce Sterling und Ian Banks, die Eclipse-Serie von John Shirley, einige Battle-Tech-Bücher, aber auch Nicht-SF-Bücher von Stephen King und Clive Barker (Ekel!).
Deine persönlichen Haßbücher? Scarlett würde ich bestimmt nicht lesen!

4 Was läuft in Deinen Charts? Peter Gabriel, Neneh Cherry, New Order (wilde Mischung, was?), Rap und Dance Music.
Was schaltest Du ab? Heavy Metal.

5 Welche Filme siehst Du am liebsten? Blues Brothers, Blade Runner, Star Wars, Aliens, Terminator 2, Akira, ... (ich könnte stundenlang weiter aufzählen). Ein neues Hobby sind sog. 'Anime' (japanische Zeichentrickfilme) über 'Girls, Robots und Guns', z.B. Bubblegum Crisis, Gunbuster, Dirty Pair.
Was steht im Giftschrank? Leute verletzen kann man mit Filmen der italienischen/französischen Avantgarde (würg!)

6 Was ist die größte Leistung der Menschheit? Alles, was in den letzten 200 Jahren passiert ist.
Was ist ihre größte Schandtat? Alles, was in den letzten 200 Jahren passiert ist (insbesondere Rassismus, Krieg und Umweltzerstörung).

7 Was, ganz allgemein, magst Du? Sommer, Sonne, Sonnenschein, gut Essen und Trinken (vielleicht sollte ich Sport doch zu meinem Hobby machen), Schlafen (viel zu oft!), Karneval (schließlich bin ich Kölner!).
Was nicht? Regen, Hektik und Zeitdruck, Lügen, Politiker (nicht alle!), humorlose Menschen.

Bazar

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!

Apidya Theme ● War
At Meadow's Edge ● The Pond
● Sewer's Blast ● Techno Party ●
Boss Panic ● Credits ● Game Over



Crazy Lover ● Trip Like That ●
Freedom is Indivisible ● Breakout ●
Theme from Merland ● Blade of Fate
73:19 MIN

Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.

nur 24,95

Bitte Bestellkarte benutzen!

Ultima V

(C64) 49,95

Bard's Tale Trilogy

PC (5,25")

nur 49,95

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force.
PC nur 3,5"

nur 99,-

PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

nur 149,-

Top-Angebot!

PC-Sound-Pack 1



enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur 249,-

Super-Preis!

Monster Business

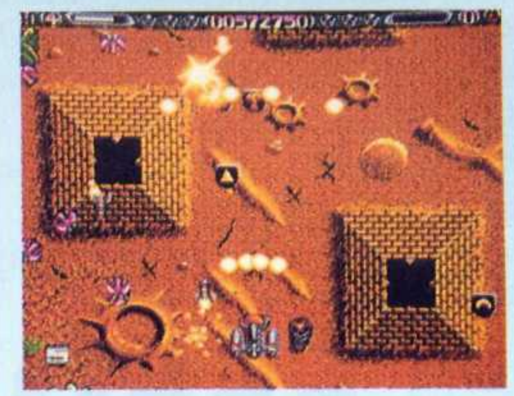


Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump&Run mit dem Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari ST-Modelle erhältlich.

nur 29,95

Der Action-Hammer!

Lethal Excess

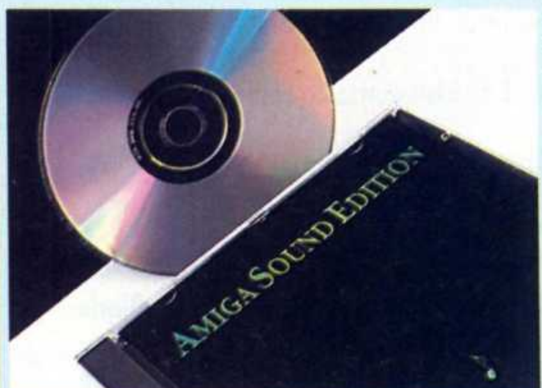


Der sagenhafte 'Wings of Death'-Nachfolger – mit feinster Technik, guter Grafik und irrem Sound ausgestattet. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik!

nur 29,95

Sollte man haben!

Amiga-Sound-Edition-CD



Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb!

nur 21,-

Absolute Klassiker!

Virgin-Pack



Für Einsteiger unentbehrlich, für alte Hasen ein Super-Angebot!
PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur 49,95

Unser letztes Wort!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Artikel	Preis
ST-Action-Pack (Lethal Excess, Turrican, Monster Business)	69,95
Block Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25")	49,95
Super Off Road (C64, Atari ST, Amiga)	49,95
Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST)	24,95
Turrican (ST)	19,95
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25")	24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book)	25,–

Super-Angebot

Maximum-Pack



Enthält SWIV, St. Dragon, Turrican 2 & Night Shift. Der Hammer!

nur 29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

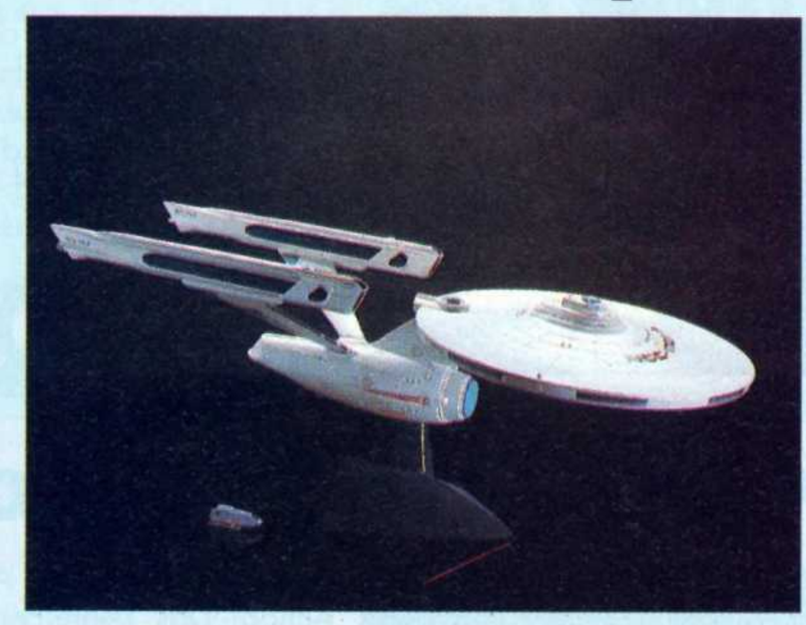
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Bazar

NCC-1701-B fürs Regal

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-B, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Super-Multinorm

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc.

nur **39,95**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

JOCHEN HIPPEL

give it a try

CD

WINGS OF DEATH · THE WIZARD · BITTNER RAP · GLORY · EXCERPTS FROM DRAGONFLIGHT · THE TOWER

THALION

NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION-Software G.m.b.H.

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

Factor-5-Shirt



Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic Arts - das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Bazar

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection



Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Das Super-Quiz

Lexicross



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Ein echtes Kraftpaket

PC-Sport-Pack



Enthält: TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing
Der Preis?
Unglaubliche (PC 5,25")

nur **99,–**

Fußball-Freude

Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

Hits zum Kompaktpreis

Wing Commander
& Chamber of the Sci-Mutant Priestess



Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack!
„Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.
PC (5,25")

nur **89,–**

Max-Wert bei Mini-Preis

Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Der Renner!

Lucasfilm-Koffer

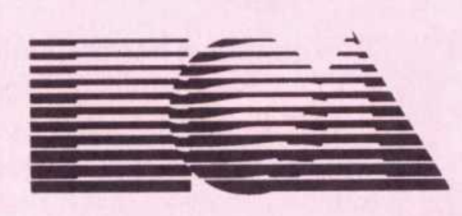


Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!
Amiga & PC 3,5"

nur **99,–**

Spiele mit Tiefgang

Electronic Arts-Pack



Electronic Arts®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Vier Games, ein Preis

Chart Attack



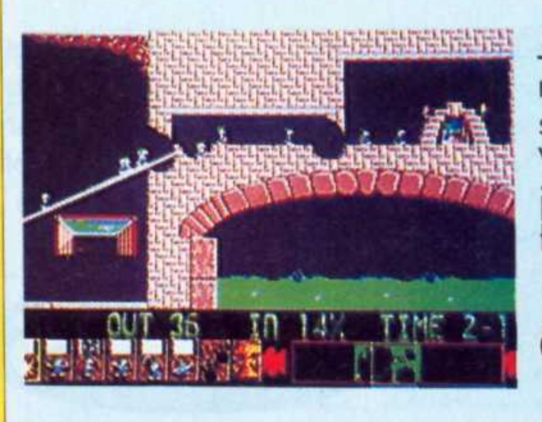
Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur **49,95**

C64 nur **19,95**

Rettet die Lemminge!

Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach: PC (5,25", 3,5")

nur **49,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Die durch den Wolf drehen

FIREFORCE - Die Spezialeinheit für Vietnam und anderswo. Wenn diese Jungs die Zähne zusammenbeißen, klemmt meist noch ein Messer dazwischen. Wer bei ihnen Mitglied werden will, muß sich nicht im Simulator, sondern auf echtem Kampfgebiet beweisen. Eine Herausforderung der besonderen Art - auch auf dem Amiga. Oder doch nur blutrünstiges Spektakel für gefühlsarme Computerkids?

FIRE FORCE

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.

Das Briefing zu Beginn jeder der acht Missionen läßt jedenfalls keinen Zweifel am Sinn des Spiels aufkommen: Mal muß ein hoher Offizier getötet, mal ein ganzer Stützpunkt des Feindes ausgehoben werden - der Sensenmann bittet zu Tisch. Die Ein-Mann-Armee, die vom Spieler gesteuert wird, soll dadurch ihre Kampffähigkeit und damit die Eignung für die **Fireforce** unter Beweis stellen. Danach hagelt's Orden.

Dabei bedarf es für jede der Missionen der geeigneten Ausrüstung, sprich eines gut sortierten Waffenarsenals. Die Rüstkammer verfügt natürlich über alles, was das Herz begehrt: Vom 'guten alten' Sturmgewehr AK-47 bis hin zur Panzerfaust darf freudig zugelangt werden. Die Auswahl des todbringenden Gepäcks will jedoch gut überlegt sein, schließlich sind die Anforderungen innerhalb der Missionen recht unterschiedlich. Und es gibt auch was zu entdecken: In den nahöstlichen Beduinenzelten findet sich schon mal ein Carepaket zur Auffrischung der Energieleiste. Oder ein Magazin der dringend benötigten MG-Munition. Oder eben nichts von beidem und stattdessen ein gemeingefährlicher Schütze, der schnell erledigt sein will.

Überhaupt ist Reaktionschnelligkeit das A und O bei Fireforce. Wer im Feuerhagel überleben will, muß die Lage schnell peilen und mit geballtem Waffeneinsatz zurückschlagen, denn die Programmierer von **ICE** haben keine Gemeinheit ausgelassen. So wird man z.B. schon von einer Salve empfangen, bevor der Übeltäter auf dem Geschützturm gesichtet werden kann. Schnelles Vorwärtslaufen würde aber gar nichts bringen, denn dann geht man ganz schnell auf einer Bodenmine hops.

Das jähe Ende eines Soldatenlebens wird dabei grafisch wie soundmäßig herzergreifend 'geschildert'. Unter dem lauten Geknatter sinken die Getroffenen mit leisem Stöhnen zu Boden und strecken alle Viere von sich. Die gruseligen Leichenberge sind somit zwar ganz realistisch, aber in Design und Animation relativ durchschnittlich. Nur der bombastische Sound macht deutlich, was die alten Hasen wohl unter der 'Hölle des Krieges' verstehen. Apropos Krieg: Fireforce ist in der Gattung der Ballerspiele sicher eines der brutalsten, weil drastisch in der Darstellung. Das ändert aber nichts daran, daß es abwechslungsreiche, kurzweilige Action bietet und dank der Save-Option auch selten langweilig wird. Der Inhalt bleibt mehr als anstößig und bringt uns in Hinblick auf die herannahende Indizierung auf das kurze Fazit: Geschmacklos, aber gut. ■

msu



▲ ***Peacemaker im Sortiment***

▲ ***Handlich klein macht alles rein ...***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Auf der Folterbank

CREATURES

System: **Amiga** *(vormals C64)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Thalamus**, England, Muster von: **Hersteller**.

Gut Ding will Weile haben. Und so dauerte es ein Jahr, bevor sich THALAMUS dazu entschloß, das C64-Game auf den Amiga rüberzuziehen.

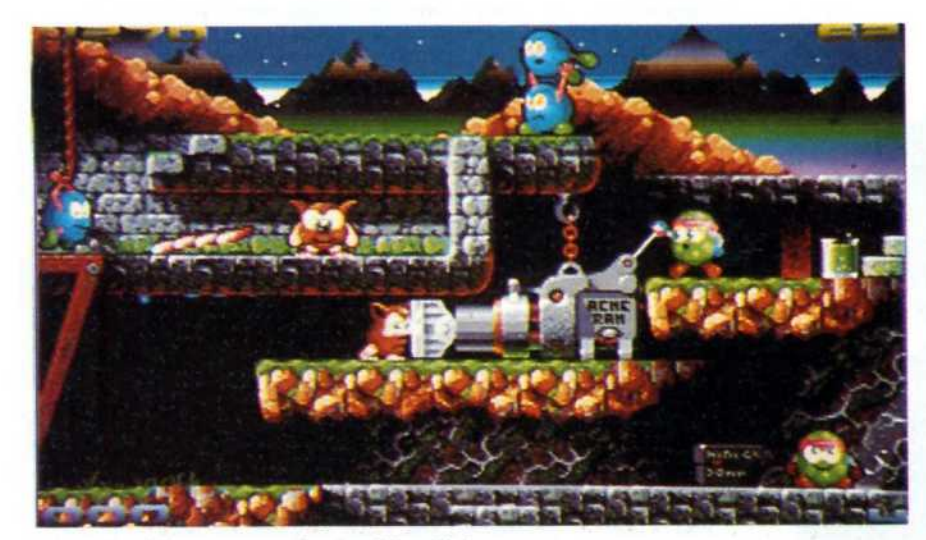
Streng genommen ist **Creatures** also eine Konvertierung, doch da wir seinerzeit nicht so ausführlich darüber berichteten, machen wir nunmehr eine Vollbesprechung des Jump&Runs. Eure Aufgabe ist es, in sechs Action- und drei *Torture*-Levels unter Zeitdruck jede Menge Gegner abzuballern, Kameraden zu retten und möglichst selbst nicht dabei drauf zu gehen.

Die Gegner reichen von Würmern über Gespenster und gurkenähnliche Wesen bis hin zum feuerspeienden Baum als Endmonster - richtig schöne Kreaturen eben. Bei den Torturen ist jeweils einer Eurer Freunde in akuter Lebensgefahr, hier müßt Ihr in sehr kurzer Zeit handeln. Verbesserte Schußkraft und diverse andere Extras könnt Ihr zwischendurch in einem Shop kaufen *(entsprechend Boni vorausgesetzt)* - auch das gab es schon des öfteren.

Grafisch dürft Ihr die Erwartungen nicht allzu hoch setzen. Es gibt zwar keine größeren Mängel, aber gerade auf Amiga gab es schon besseres zu sehen. Der Sound ist wie der Spielablauf Mittelmaß und paßt in den Gesamteindruck. Dank des Schwierigkeitsgrades liegt die Motivation etwas höher als die restliche Bewertung des Games.

Wäre dies ein Budget-Game, so hätte ich dem Ganzen sogar noch ein knappes "gut" abgewinnen können. Für 90 Eier erwarte ich aber schon etwas mehr.

Klaus Trafford



▲ *Folterkammer für Fellbällchen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

Titel	Preis
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	**39,90**
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL.. SIMPSONS/ TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	**55,90**
FINAL FIGHT DT.	38,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	**42,90**
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	**49,90**
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

Titel	Preis
3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	**24,90**
AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/ CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST	24,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
CREATURES 2	19,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER -	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES / SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/ INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	**12,90**
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
KICK OFF	**12,90**
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHASTER UNITED 1	24,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMBJACK	**14,90**
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PITFIGHTER	**12,90**
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SKI OR DIE	19,90
SPACE HARRIER 2	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	**14,90**
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE, TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
WINTER CAMP	14,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Atari/Amiga

Titel	Atari	Amiga
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		**119,90**
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.		59,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		**59,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BATTLE ISLE KOMPL. DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
B C KID DT. ANL.		**54,90**
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
BUNNY BRICKS DT. ANI.		59,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.		39,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KOM.DT.1,5MB		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DOODLEBUG DT. ANL.		65,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		**69,90**
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		**59,90**
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		**79,90**
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *		69,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGA LO MANIA/ WONDERLAND DT. ANL.	**85,90**	**79,90**
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIGHTER DUEL PRO 1 MB		**59,90**
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	**54,90**	**54,90**
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
K G B DT. ANL. 1 MB*		59,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	**59,90**	**59,90**
LIVERPOOL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL.	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB		65,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB		85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/ ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		**59,90**
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
RED BARON 1MB		79,90
ROAD RASH DT. ANI.		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANI.		75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB		65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		**69,90**
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *		59,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TEARWAY THOMAS DT. ANL.		**49,90**
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TRACON 2 1MB		85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
U G H ! DT. ANL.		**49,90**
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB*		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANI. 1MB		75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3 D CONSRUCTION KIT KOMPL. DT. / VIDEO	**29,90**
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	**29,90**
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANI.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	**29,90**
BLOODWYCH	29,90
BLUE MAX ACES OF ...... 1 MB	**39,90**
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	**39,90**
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DELUXE STRIP POKER	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 ARCADEGAME	**29,90**
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	**24,90**
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 5 DT ANL. 1 MB	49,90
KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA, PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	**34,90**
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	**29,90**
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	**29,90**
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	**19,90**
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO 3	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	**29,90**
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER	34,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	**29,90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	**29,90**
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	**29,90**
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	**29,90**
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB	34,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,[illegible] MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

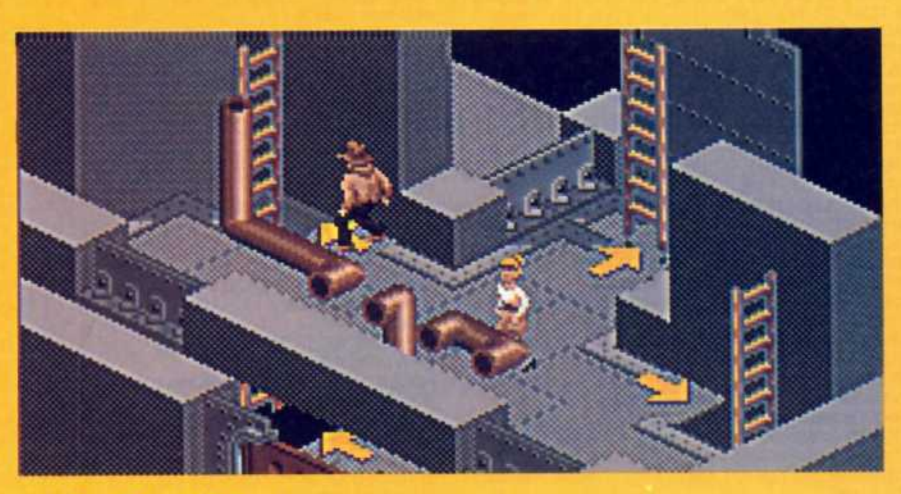
Artikel	Preis
SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	**75,90**
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	**85,90**
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	**75,90**
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	**79,90**
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - THE ACTION GAME

System: **PC** *(EGA, VGA, 1 MB auf Platte, unterst. AdLib u. Soundblaster, 286/12 MHz empf.)*, geplant für: **Amiga, Atari, C64, Amstrad, Spectrum**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **U.S. Gold/ Lucas Arts**, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Abstauber



▲ *Streß im U-Boot*

Es war schon seit längerem angekündigt, das INDY4-ACTION-GAME, jetzt ist es da. Schau'n wir mal, was die Leute von U.S. GOLD und LUCAS ARTS daraus gemacht haben...

Zur Abwechslung mal kein Spiel zum Film, sondern ein Spiel zum Spiel - das heißt nicht unbedingt, daß man sich genau an die Vorlage halten muß. Entsprechend hat man sich bei der Story des Action-Games auch einige Freiheiten erlaubt. Die Geschichte beginnt im Casino von Monte Carlo: Bevor Indy und Sophia sich auf den Weg nach Atlantis machen können, müssen sie zuerst mal Hinweise auf den Weg dorthin sowie etwas Ausrüstung einsammeln oder kaufen.

Letzteres kostet natürlich viel Geld, das auch erst noch beschafft werden muß. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Zum einen können die zahlreich im Gebäude umherwuselnden Nazi-Wachen verprügelt werden, zum anderen gibt es natürlich auch noch die Roulette-Tische, an denen ein Spielchen gewagt werden kann.



▲ *Glück im Spiel...*

Anschließend geht es weiter zu einem Marinestützpunkt, wo natürlich auch wieder geprügelt werden darf, bis die beiden Helden ein U-Boot kapern können. An Bord erwarten ebenfalls viele Wachen ihre Ohrfeigen.

Nachdem das Schiff unter Kontrolle gebracht worden ist, geht es weiter zu einer Insel, die den Zugang zu Atlantis verbirgt. Dort warten noch einige Eingeborene auf Schläge und einige Rätsel auf Lösung. Dann geht es ab in Richtung Atlantis, wo es wiederum kräftig Keile gibt.

Angestaubte Perspektive

Das ganze Gekloppe präsentiert sich in der schon seit Mitte der 80er Jahre perfektionierten isometrischen Perspektive. Als Neuerung ist es allerdings möglich, die Blickwinkel bzw. Kameraperspektiven in 90-Grad-Schritten zu wechseln, was bei einigen verwinkelten Räumen recht hilfreich ist.

Weiterhin kann auch zwischen Indy und Sophia gewechselt werden - wurde einer von den beiden gefangen genommen, muß ihm der andere wieder aus der Klemme helfen. Das Gameplay an sich ist auch nicht mehr das frischeste, viel Geprügel, einige zu sammelnde Objekte, die später bei der Lösung einiger Rätsel hilfreich sind, einige Sequenzen, die unter Zeitdruck absolviert werden müssen - mehr is' nich'.

Für ein solides Action-Adventure reicht das eigentlich auch, angesichts der genialen Vorlage hätte man zumindest etwas mehr Atmosphäre erwartet, aber nicht mal für eine stimmungsvolle Hintergrundmusik hat es gereicht. So bleibt dieses Spiel leider nur Durchschnitt. Hat man sich erstmal an die Steuerung gewöhnt *(es spielt sich noch am besten über die Tastatur!)*, kann man durchaus etwas Spaß an dem Game haben - dennoch hätte es ruhig etwas mehr sein dürfen... ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«






INDY 4 - THE ACTION GAME (Amiga)





▲ *Indy schlägt sich durch*

Hardware: alle Modelle mit mind. 1MB RAM, Festplatte wird unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: U.S. Gold/Lucas Arts, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Tja, Amigos, da habt Ihr Euren Indy den Vierten. Wohl nicht ganz der, den Ihr so sehnlichst erwartet, aber ein Indy in der Hand ist besser als ein Indy auf dem Dach - oder so ähnlich...

Die Umsetzung sieht auf dem Amiga etwas 'blasser' aus, die fehlenden Farben, die sich besonders während der Nachtszenen in der U-Boot-Basis bemerkbar machen, vermißt man allerdings nur dann wirklich, wenn man mal beide Versionen im Vergleich gesehen hat. Ansonsten sind das Gameplay und der akustische Hintergrund identisch, die Maus- und Joysticksteuerung ist einen Tick präziser - doch auch hier gilt: Die Tastatur ist optimal. ■

man



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

MOTÖRHEAD (ST)



▲ *Lemmy ist gnadenlos*

Test in: ASM 2/92, empf. VK-Preis: ca. 45 DM, Hersteller: Virgin, GB, Muster von: Hersteller.

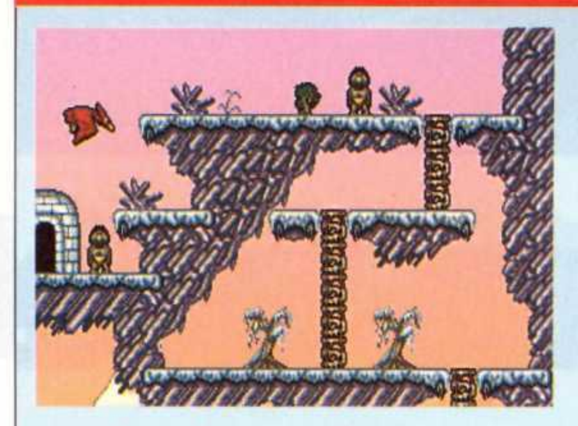
Nur ein paar Tage nach den Amigabesitzern dürfen jetzt alle ST-Headbanger ihre Wut bei Motörhead austoben. Doch für die Atari-User kommt ein dicker Brocken aus den Lautsprechern, der einem nur die Wahl zwischen Augen zu und durch, oder Lautsprecherkabel kappen läßt. War der Sound bei der Amiga-Version noch passabel, so ist er auf dem ST unter aller Kanone, da hat man schon wesentlich Besseres aus den Speakern gehört. Das Gameplay ist eins zu eins übernommen: Lemmy darf sich durch sechs Level inklusive Bonusrunden zu seiner Band durchprügeln. Das vertikale Scrolling ist zwar nicht auf dem neuesten Stand, aber durchaus brauchbar. Unterm Strich liegt diese Umsetzung schlechter im Rennen als das Amiga-Original. Bei einem Spiel wie Motörhead macht eben auch der Sound den Spielspaß aus. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Headbanger-Motivation	1x
Gesamtnote	8

»NICHT GANZ SO HEAVY«

HUMANS (PC)



▲ *Aller Anfang ist schwer*

Test in: ASM 7/92, Hardware: mind. VGA, 640 kB, unterst. Roland, AdLib, Sound Blaster, Joystick, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Mirage, England, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Kaum zu glauben, aber es menschelt jetzt auch auf dem PC, und das noch schöner als auf dem Amiga. Selten ist eine Konvertierung so gut gelungen wie diese. Besonders zu der Grafik kann man den Jungs von Imagitec, die das Game für Mirage erstellen, nur gratulieren. Und wie die kleinen Neanderthaler ihre dicken Bierbäuche wippend vor sich herschieben ist einfach umwerfend komisch. Ihre Probleme bei der Entdeckung von Werkzeugen, Waffen und natürlich dem Rad in den Griff zu bekommen, bedarf allerdings reichlicher Kopfarbeit. Humans ist kein Game für reine Actionfreaks - Phantasie und strategisches Denken sind unumgänglich .Die Steuerung kann übrigens individuell eingestellt werden. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Es ist wieder einmal soweit. Ein abwechslungsreiches Jahr, vollgepackt mit jeder Menge guter Spiele, ist vorbei. Und daher ist es höchste Zeit für die große Jahresauswertung.

Eure Top-Spiel

Bei der World of Commodore trafen wir die Hauptdarsteller des neuen SF-Streifens "Darth Vader kehrt zurück", Lydia Bongartz und Klaus Trafford. Zum Inhalt: Die Softgold-Mitarbeiterin wird von einer feindlichen Macht auf einen fernen Planeten entführt und von dem mutigen ASM-Redakteur und dessen tödlichen Kuli (siehe Jackett-Tasche) gerettet. Bundesweiter Start des Films, der für zwölf Spacerats nominiert wurde, ist der 1. April 1993.

Zunächst möchte ich jedoch vorausschicken, daß Ihr diesmal auf die Media Control-Auswertung verzichten müßt, da der Redaktionsschluß dieser ASM etwas früher als gewöhnlich lag *(auch Drucker machen Weihnachtsurlaub)*. Deshalb 'nur' Eure persönlichen Lieblingsspiele, -grafiken und -sounds, auf die wir alle aber besonders stolz sind.

So hat es in 1992 einen deutlichen Zuwachs gegeben, was Eure Beteiligung angeht. Und die ist ja denkbar einfach: Ihr schreibt Eure Favoriten auf eine Postkarte *(oder auf ein Blatt Papier im Umschlag)*, schickt sie an die allseits bekannte Adresse und könnt sogar noch ein Jahres-Abonnement gewinnen, wenn Euch das Glück hold ist. Daran wird sich auch 1993 nichts ändern, und auch die Auswertung bleibt die gleiche: Für Euer Lieblingsgame gibt es zehn Punkte, Platz 2 erhält neun Punkte usw. bis zu Platz 10, der noch einen Punkt bekommt. Dementsprechend werden auch die besten Grafiken und die besten Sounds bewertet. Es spielt keine Rolle, ob Ihr nun einen, fünf oder zehn Titel aufschreibt, doch für ein genaueres Ergebnis ist die volle Anzahl, also zehn, schon interessanter. Und damit sind wir bei den Änderungen: Wir werden auf mehrfachen Wunsch wieder die TOP TEN einführen *(zuletzt wurden nur die TOP 7 veröffentlicht)*, und nicht nur das: Die ersten drei Plätze der **Leser-Charts** werden künftig deutlich hervorgehoben werden, Grafik- und Sound-

1	**Lemmings**	**LucasArts**
2	**The Secret of Monkey Island**	**LucasArts**
3	**Turrican II**	**Rainbow Arts**
4	**Bundesliga Manager Professional**	**Software 2000**
5	**Monkey Island 2 - LeChucks Revenge**	**LucasArts**
6	**Battle Isle**	**Blue Byte**
7	**Populous II**	**Electronic Arts**
8	**Lotus Esprit Turbo Challenge II**	**Gremlin**
9	**Civilization**	**Microprose**
10	**Indiana Jones 4**	**LucasArts**

Grafik-Charts

1	**Turrican II**	**Rainbow Arts**
2	**The Secret of Monkey Island**	**LucasArts**
3	**Monkey Island 2**	**LucasArts**
4	**Lemmings**	**Psygnosis**
5	**Turrican**	**Rainbow Arts**
6	**Elvira**	**Accolade**
7	**Apidya**	**Blue Byte**
8	**Shadow of the Beast**	**Psygnosis**
9	**Another World**	**Delphine**
10	**Xenon II**	**Image Works**

Sound-Charts

1	**Turrican II**	**Rainbow Arts**
2	**Lemmings**	**Psygnosis**
3	**Turrican**	**Rainbow Arts**
4	**The Secret of Monkey Island**	**LucasArts**
5	**Apidya**	**Blue Byte**
6	**Xenon II**	**Image Works**
7	**Monkey Island 2**	**LucasArts**
8	**Elvira**	**Accolade**
9	**Wings of Death**	**Thalion**
10	**Shadow of the Beast**	**Psygnosis**

e des Jahres 1992

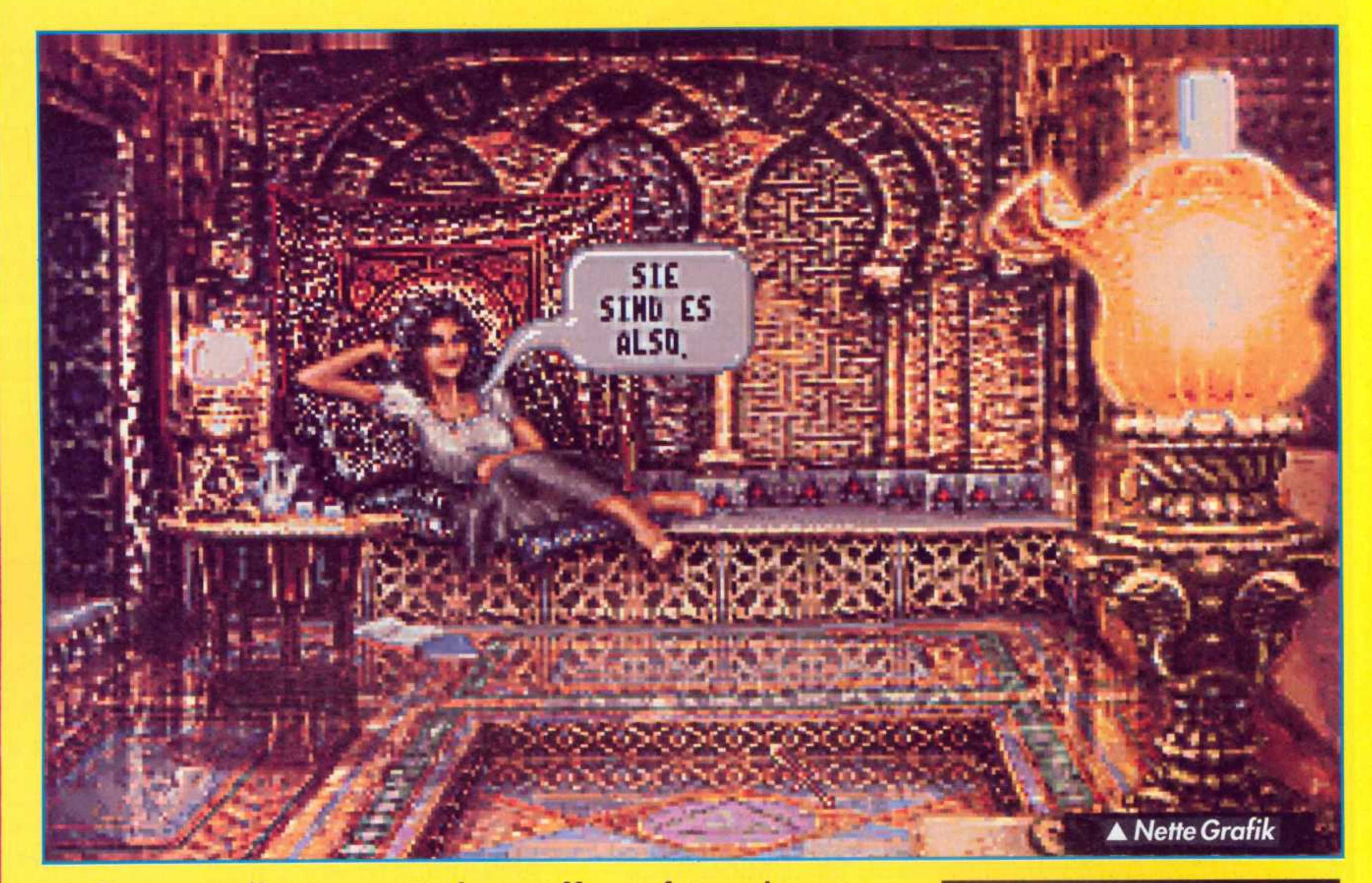
Charts fallen dafür ein bißchen kleiner aus. Ihr seht das ja selbst, wenn Ihr mal schnell nach oben schaut. Nicht verzichten müßt Ihr auf zum Teil recht abgefahrene Fotos, wobei es unser Ziel ist, Euch - die LeserInnen, mit ihren Lieblingsgames an dieser Stelle zu präsentieren. Leider blieb ein Aufruf Anfang letzten Jahres ohne Resonanz - vielleicht haben wir ja diesmal mehr Glück? Schickt also ein Foto von Euch *(je witziger, desto besser)* und nennt uns Euren Dauerbrenner in Sachen Spiele! Bei den Media Control-Charts wird ebenfalls mehr Wert auf Übersichtlichkeit gelegt werden - wie, das zeigen wir Euch nächsten Monat, wenn sie wieder dabei sind.

Eine Frage, die uns immer wieder gestellt wird: Wann ist der Einsendeschluß für die Leser-Hitparade? Ganz einfach: Es gibt keinen! Am Tage der Auswertung *(in aller Regel einen Tag vor Redaktionsschluß)* werden die vorhandenen Zuschriften ausgewertet, alles was danach eintrudelt, zählt dann mit zur Folgenummer.

Natürlich lohnt es sich, regelmäßig mitzuspielen *(nicht zuletzt wegen des ASM-Abos, hehe)*. Die Postkarte oder der Brief sollte dann etwa am Monatsende im Kasten sein, das ist rechtzeitig genug. So, genug des Vorgeplänkels, wir kommen zum Rückblick auf 1992. Bei den besten Spielen stehen ganz klar die **Lemmings** an der Spitze, bei den Grafiken und beim Sound **Turrican II**, wobei letzteres am längsten von allen Games in den Charts steht. Ganz deutlich zeichnet sich für 1993 ein Trend zu Adventures ab, wobei **Indiana Jones 4** auf dem Weg nach oben ist. Doch atens kommt es anders, als man btens meistens denkt - im Februar kommt **Lemmings 2**, man wird sehen, wie die bei Euch abschneiden.

Wir, die Redaktion, freuen uns auf Eure Zuschriften, ich, der Auswerter, auf die Arbeit, die nichtsdestotrotz immer wieder spannend ist. Weiter so! ■

Schickt uns Eure Lieblingsgames, -grafiken und -sounds. Adresse: ASM, Kennwort: Hitline, Postfach 870, 3440 Eschwege. Unter allen Teilnehmern wird Monat für Monat ein Jahresabonnement verlost.



▲ Nette Grafik

Geheimnsivoller Orient. Welten treffen aufeinander, wie sie verschiedener nicht sein könnten. Doch nicht nur die Westliche und die Arabische Welt begegnen sich hier, hinter der Fassade des Alltäglichen breitet sich das Spektrum des Okkulten aus: Magie, Dämonologie und Mystizismus. Auf einer Reise in die uralte Stadt Alexandria geratet Ihr mitten in eine abenteuerliche Geschichte hinein, von deren glücklichem Ausgang nicht weniger als die Existenz der ganzen Welt abhängt.

DAUGHTER OF SERPENTS

System: **PC** *(mind. 286/16, 20MB auf Platte, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.


▲ Das Savoy-Hotel

Die Rückkehr der alten Götter

Wir schreiben das Jahr 1920. Die Stadt brodelt vor Aktivität; Abenteurer, reiche Müßiggänger, lautere und unlautere Antiquitätenhändler, Schmuggler, Halsabschneider und Hunderte anderer exotischer Berufsstände gehen ihrem Tagwerk nach, als Ihr von Bord des Schiffes geht, mit dem Ihr nach Ägypten gereist seid.

Als Vorhut einer archäologischen Expedition sollt Ihr Euch um eine Grabungslizenz bemühen. So etwas ist von den trägen und korrupten Kolonialbehörden Alexandrias nur schwer zu bekommen. Glücklicherweise gibt es da noch den Direktor des Archäologischen Museums, der Euch vielleicht weiterhelfen könnte.

Schwarzmarktgeschäfte

Monate könne es dauern, bis Ihr eine solche Lizenz ausgestellt bekommt, selbst wenn man die richtigen Leute kennt. Helfen könne er schon, aber Ihr müßtet immer noch mit mehreren Wochen Wartezeit rechnen. Währenddessen könntet Ihr Euch die Zeit vertreiben, indem Ihr ihm bei einer Ermittlung in Sachen Antiquitätendiebstahl helfen würdet. In letzter Zeit seien große Mengen von Papyri auf dem Schwarzmarkt aufgetaucht, die eine Grabräuberbande in einem reichen, bisher unentdecktem Grab gefunden haben muß. Um der Bande auf die Spur zu kommen bräuchte man jemanden, der sich mit der Materie auskennt, der aber in der Stadt unbekannt ist. Eben so jemanden wie Euch. Als Ihr einwilligt, bei dieser Operation behilflich zu sein, ahnt Ihr nicht, worauf Ihr Euch da eingelassen habt. Hinter allem steckt ein geheimer, uralter Kult von Schlangenwesen, die versuchen, ihre schrecklichen Götter, die vor 2000 Jahren vom Angesicht der Erde vertrieben wurden, wieder zu erwecken, damit diese mit neuer Energie ihr Unwesen treiben können.

▶ *Ein gefangener Dämon*

SEHEN SIE!

▲ *Das Antlitz des bösen Gottes*

Visionen einer anderen Welt

Eigentlich ist **Millennium** eher für seine gelungenen Jump&Run-Games bekannt. Daß man sich jedoch alles offenhalten will, zeigte bereits *Global Effect*. Mit **Daughter of Serpents** liegt nun der mehr als respektable Einstieg ins Adventure/Rollenspiel-Genre vor. Welche Wendungen die Abenteuer Eures Bildschirm-Alter Egos vor der erlesenen Grafik von Pete Lyons nehmen, hängt nämlich ganz wesentlich davon ab, wie Ihr Euren Helden zurechtgebastelt habt. Den müßt Ihr Euch zu Beginn in bester Rollenspielmanier zusammenstellen. Je nachdem, ob der Held nun Okkultist ist und Kenntnisse in Mystik und Magie hat, oder ob's ein Privatdetektiv mit unfehlbarer Schnüffelnase ist, läuft die Story dementsprechend immer etwas anders ab. Gesteuert wird der Fortgang der Geschichte durch das Anklicken von Textoptionen, die in Sprech- und Denkblasen über die ansonsten nur wenig animierte Grafik geblendet werden.

Woran es leider hapert, ist der Schwierigkeitsgrad, der ziemlich niedrig ist. Adventure-Profis dürften Daughter innerhalb eines Wochenendes mit Leichtigkeit geknackt haben. Somit können wir das Game also getrost in die Schublade 'Spiele für Abenteuer-Einsteiger' stecken. In dieser Gesellschaft ist es gut aufgehoben und auf jeden Fall einer der besseren Titel. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Parser/Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



◀ Die Länder der Nordgötter



Fenrir reißt ▶ sich los

DUSK OF THE GODS

System: **PC** *(mind. 286/16, 2 MB auf Platte, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Interstel**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Die Welt und alles Sein besteht aus drei Ebenen; Asgard, der Welt der Götter, Midgard, der Welt der Menschen und Utgard, dem Reich der Unterwelt. Am Ende aller Zeiten, so heißt es, treten Gut und Böse zur letzten, alles entscheidenden Schlacht an. Ragnarök, Götterdämmerung ...

AM ENDE DER ZEIT

Die Nordische Mytologie mit ihren Göttern, Schurken und Ungeheuern erfreut sich hierzulande nach wie vor größter Beliebtheit. Nicht nur diverse Comics und Zeichentrickfilme wie z.B. *Valhalla* halten das Interesse wach, auch immer neue Computerspiele ranken sich um den Pantheon der Nordgötter.

Dusk of the Gods geht das Thema jedoch ein wenig anders an, als Ihr das bisher gewohnt seid. Ihr dürft in die Rolle eines Einherjor schlüpfen, der die Regionen des Nordgötterreiches bereisen muß, um den Weg des Schicksals zu wenden. Denn bald wird die Zeit der Götterdämmerung anbrechen, und Odin sah im Brunnen der Zukunft, daß die Götter den Mächten der Dunkelheit unterliegen würden. Fenrir, der Wolf, den Odin einst gefangen und gebunden hat, würde an diesem Tage seine Freiheit wiedergewinnen, und über den Gott, der ihn einst fing, triumphieren. Nur die magische Kette Gleipnir würde Fenrir halten können, doch die muß erst geschmiedet werden. Also erwählte Odin einen Helden, den Einherjor eben, der ihm helfen soll, das Schicksal zu beeinflussen.

Euch obliegt nun die Aufgabe, einen Helden zu steuern, der die sechs magischen Schätze findet, die benötigt werden um Gleipnir zu schmieden. Doch bevor Ihr Eure Aufgabe angeht, leistet Ihr mit Eurem Helden erst einmal eine Lehrzeit in den Ländern von Asgard ab. Wo Ihr dort dient, und wem Ihr helft, davon hängt ab, welche Fähigkeiten Euer Charakter letzendlich hat.



▲ In den Hallen der Ahnen

Auf Odyssee im Wikingerreich

Nach den Jugend- und Wanderjahren geht's auf große Fahrt durch eine Welt, die Euch im isometrischen 3D-Ausblick präsentiert wird, und beim Umherwandern in alle Richtungen scrollt. Dort müßt Ihr Wikingersiedlungen besuchen, versteckte Höhlen erforschen, mit Ungeheuern kämpfen und natürlich die Schätze finden, die zur Erschaffung von Gleipnier gebraucht werden. Aber so leicht ist es nicht, den Atem eines Fisches zu finden, oder den Bart einer Frau.

Da hat sich **Event Horizon** mächtig tief in die nordische Mythologie eingearbeitet. Alle Elemente der Story sind richtig recherchiert, wurden authentisch in das Spiel eingebracht, und könnten direkt aus der Edda stammen *(Die Edda ist eine alte isländische Handschrift, in der die Sagen um Odin und Co. erstmalig niedergeschrieben wurden).* Dargestellt wird die ganze Geschichte mit der selben Games-Engine, die auch für *The Summoning* verwendet wurde, entsprechend frisch spielt sich das Ganze. Ein wahrlich episches Rollenspiel!

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Schickt einen frankierten, mit Eurer Adresse versehenen Rückumschlag an: ASM, Darkmere, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 10.01.1993! Versand nach Eingangsreihenfolge. Begrenzte Stückzahl.



Preisfrage: Wir wollen von Euch den Namen eines populären Urmenschen wissen, der nach dem Tal benannt wurde in dem man erstmals Knochen von ihm fand.

1. CDTV

2.-7. je ein Humans (Amiga oder PC)

8.-10. je ein Humans-T-Shirt

MIRAGE

Karten mit Antworten an: ASM, Humans, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 30.1.1993. Wie üblich ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Bitte gebt Euer Computersystem an!

HEXUMA (Amiga)



▲ *Auf der Suche nach dem Auge des Kal*

Test in: ASM 11/92 (PC), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Weltenschmiede/Software 2000, Muster von: Hersteller.

Wer keine Festplatte besitzt, kann sich jetzt schon auf dauerndes, wenngleich zügiges Nachladen und auf Diskettenwechsel gefaßt machen. Ein zweites Laufwerk wird nämlich nicht unterstützt. Die Bilder sind - ähnlich der PC-Version - von unterschiedlicher Qualität, wirken allerdings insgesamt etwas blasser. Dafür klingt Chris Hülsbecks Musik besser - das ist aber auch alles. Ansonsten: Siehe PC-Testbericht. Ohne Sound ist und bleibt Hexuma ein spannendes Text-Grafik-Adventure, das seiner Zeit etwas hinterher hinkt, nichtsdestotrotz aber auch auf Amiga (mit mind. 1 MB RAM) den Hit-Stern verdient hat. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6-8
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

CAPTIVE (PC)



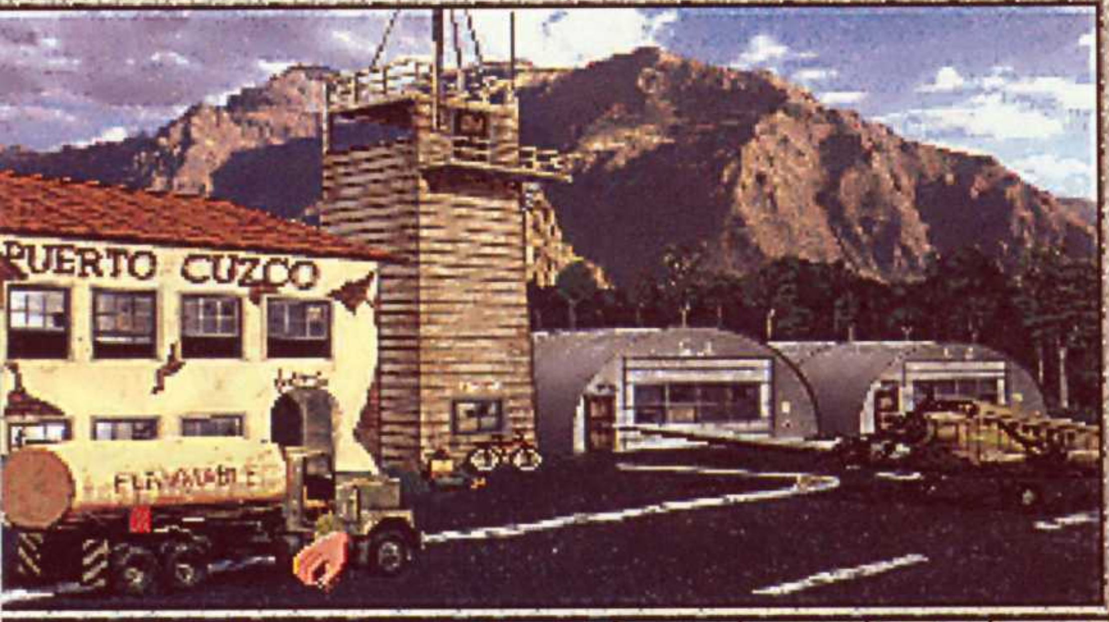
▲ *Was steckt wohl hinter dieser Schleuse*

Test in: ASM 12/90, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller.

Da ist er nun, Tony Crowthers Adventure-Erstling für den PC. Mit diesem Game stieg der einstmalige C64-Action-Guru in das Lager der Rollenspiel- und Abenteuer-Cracks um, und legte eine respektable Debutarbeit vor. Nachdem Ihr unschuldig verurteilt wurdet und einige hundert Jahre in künstlichem Tiefschlaf verbringen durftet, findet Ihr nach Eurem Erwachen einen Computerkoffer, mit dem sich vier Androiden steuern lassen. Vier gute Instrumente um die eigene Unschuld zu beweisen! Captive PC ist eine 100%-Umsetzung. Alle Elemente des Originals blieben erhalten, und die Grafik wurde zum echten VGA-Augenschmaus. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



▲ *Zigaretten sind ungesund und schwer zu finden*



▲ *Was Schmiergeld alles fertigbringt...*

Durch die

AMAZON - GUARDIANS OF EDEN

System: **PC** *(mind. 286/12, 9,5 MB auf Platte, HD-Laufwerk, 640 KB RAM, VGA, Maus, empf. 386/20 oder schneller, unterst. Super VGA, AdLib, Roland, Sound Blaster/Pro, ProAudio Spectrum)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Access/U.S. Gold**, England, Muster von: **Hersteller**.

Tief im Amazonasdschungel treibt etwas Fieses und Unerklärliches sein Unwesen, versetzt harmlose Eingeborene in Angst und Schrecken und massakriert zu allem Überfluß auch noch eine Gruppe amerikanischer Wissenschaftler. Ein einziger überlebt - und ruft Brüderchen Jason zu Hilfe. Tja, und schon geht's auf in die grüne Hölle!

Die Story führt Euch von einem Top-Secret-Labor in den kalifornischen Bergen über ein durchwühltes Apartment mitten hinein in den Urwald von Brasilien. Das Geheimnis eines Lebenselixirs steht ebenso auf dem Programm wie wilde Schießereien mit korrupten Polizisten und versoffenen Seelenverkäuferkapitänen.

Um das Ganze abzurunden, dürft Ihr auch noch einem legendären Amazonenstamm einen Besuch abstatten. Und wenn Euch das immer noch nicht reicht, dann hat das Programm noch eine Menge Überraschungen mehr für Euch auf Lager.

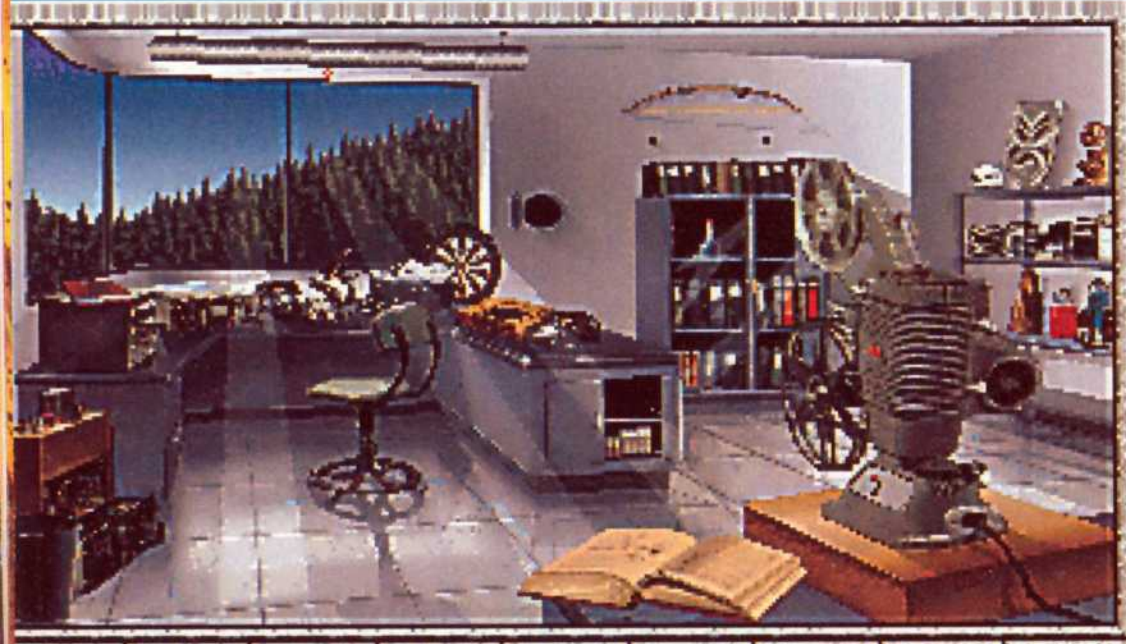
Ein merkwürdiger und reichlich klappriger Archäologe schickt Euch zwecks Beschaffung antiker Edelsteine ein paar toten Konquistadoren auf den Hals. Ein Piranha kommt selten allein, und falls Ihr mit den Amazonenmädels nicht zurecht kommt: Wie wär's denn statt dessen mit ein paar Riesenameisen zum Frühstück, während Ihr Häschen in der Grube spielt ...

Wild, bunt und abwechslungsreich geht es in diesem Adventure von Access zu, das nicht nur fiese Rätsel aufweist, die oft nur mit Adleraugen gelöst werden können *(eine heruntergefallene Zigarettenschachtel auf einem Flugplatz ist genauso leicht zu übersehen wie ein zwei-pixel-großes Messer auf einem Tresen)*.
Actionsequenzen wie Kanufahren oder Wachpostenübertölpeln sorgen dafür, daß nicht nur das Gehirn *(reichlich)*, sondern auch die Reflexe *(in Maßen)* trainiert werden.

Amazon - Guardians of Eden bietet sich schon vom Thema her für ungewöhnliche Grafiken an. Solange es sich dabei um digitaliserte Hintergründe handelt, sind die Szenen auch gut gelungen, nur bei Phantasieprodukten wie zum Beispiel dem Indiolager guckt man doch ein bißchen irritiert ob soviel Pixelei.

Animierte und zum Teil mit digitaler Sprachausgabe versehene Zwischensequenzen geben dem Spiel, das als Episodenfilm im Stil der fünfziger Jahre aufge-

▼ *Lesen bildet*

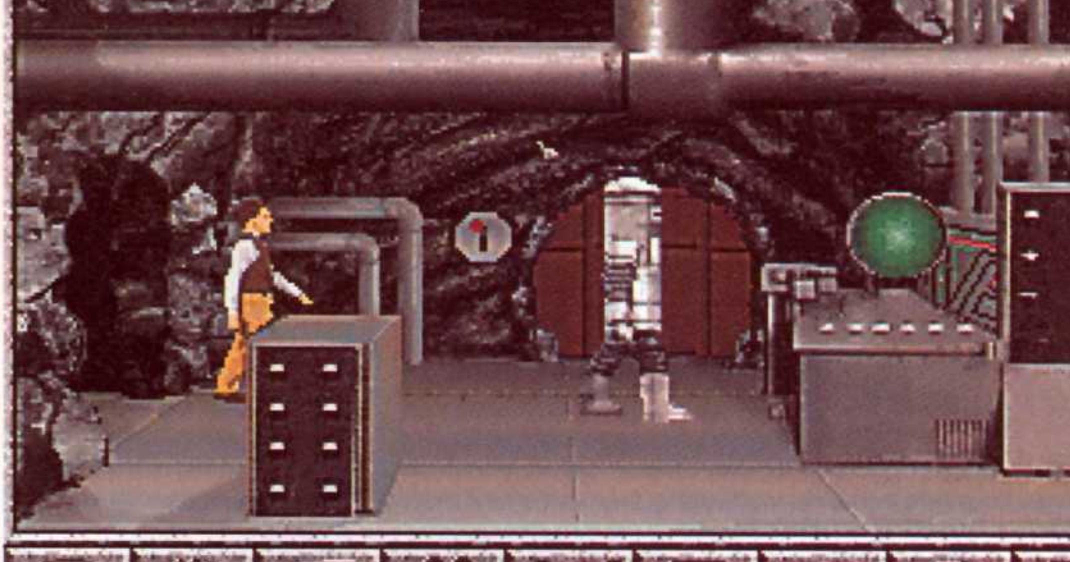


▼ *Zeig' Ihnen die rote Karte*





▲ *Chilis im Futter, alles in Butter*



▲ *Schmeiß den Robbi auf den Müll*

baut ist, einen ganz besonderen Touch. Jedes der 14 Kapitel endet nach dem Motto: Wird der Held/die Heldin diese prekäre Situation wohl überleben? Was hat der Oberschurke jetzt wieder vor? Und vor allem: Habt Ihr rechtzeitig abgespeichert? Die Antwort erfahrt Ihr im nächsten Kapitel, don't miss the Fortsetzung!

Wer einen schnellen Rechner mit Super-VGA-Karte besitzt, kommt in den Genuß eines ganz speziellen Features: Der Spiel-Screen ist gleichzeitig mit dem Inventory auf dem Bildschirm zu bewundern. Die Bilder werden dadurch zwar ziemlich klein, da die beiden Bildschirme jedoch interaktiv zu benutzen sind, kommt das dem Gameplay nicht unerheblich zugute. Ein angenehm im Hintergrund dudelnder Soundtrack paßt sich der Atmosphäre des Games bestens an.

Und wenn Ihr mal gar nicht weiterwißt, gibt Euch die in drei Levels einstellbare Hilfefunktion Auskunft über alle anklickbaren Gegenstände und Personen. Für jede Frage bekommt Ihr ein paar Intelligenzpunkte abgezogen. Ist Euer IQ von 170 auf Null gesunken, müßt Ihr leider selber denken.

▲ **Was ist in dieser Kiste**

Ja, wo laufen sie denn ...

So weit, so gut. Trotz der tollen Story und der im großen und ganzen gelungenen Grafik, die sich nur hin und wieder mal ein paar Ausrutscher leistet *(die Charaktere laufen manchmal auf Wasser, in der Luft oder durch feste Gegenstände)*, geht es leider auch bei Amazon nicht ohne Tränen ab. Die Steuerung ist der Stein des Anstoßes.

Im Sierra-Stil steuert Ihr Jason bzw. Maya *(eine Liebesgeschichte darf natürlich nicht fehlen)* durch die Gegend, sucht Eure Ausrüstung zusammen *(die manchmal wie gesagt leider pixelklein, d.h. kaum zu sehen ist, was zu reichlich Frust führen kann)* und versucht, im normalen Leben und in unter Zeitdruck ablaufenden Streßsequenzen den Überblick nicht zu verlieren.

Leider verliert Ihr aber nicht nur den, sondern auch Jasons Leben dabei viel zu häufig, als daß uneingeschränkter Spielspaß garantiert werden kann. Hauptproblem ist dabei, daß der Held zwar gern mal mitten auf dem Tisch steht, sich jedoch des öfteren beharrlich weigert weiterzugehen, obwohl absolut kein Hindernis erkennbar ist. Wilde Rödelei auf den Cursortasten *(die Steuerung des Helden per Maus ist nicht zu empfehlen)*, wütendes Schnauben von seiten des Spielers und ein unrühmlicher Tod des Helden sind meistens die Folgen.

Ein ständiges Zusammenspiel von Maus UND Tastatur ist ohnehin nötig, um das Game einigermaßen auf Trab zu bringen. Und wenn's in einer wirklich brenzligen Situation schnell gehen muß, können die Handlungs-Icons (statt mit Mausklick in der Statuszeile) auch per Funktionstasten umgeschaltet werden, während der Mauszeiger bereits auf dem Weg zum nächsten Einsatzort ist.

Steuer-Frust statt Adventure-Lust

Amazon hinterließ beim Test sehr gemischte Gefühle. Die kniffligen Puzzles und die absolut hitverdächtige Story können die mangelhafte Steuerung leider nicht ausgleichen, da der aufkommende Steuerfrust die ganze Atmosphäre zerstört.

Nur durch die dichte Handlung hat sich Amazon gerade noch mit viel Wohlwollen auf ein GUT gerettet. Schade um die tolle Idee, das Game hätte ganz eindeutig ein Hit werden können (und müssen! ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	5
Handlung	11
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Hölle

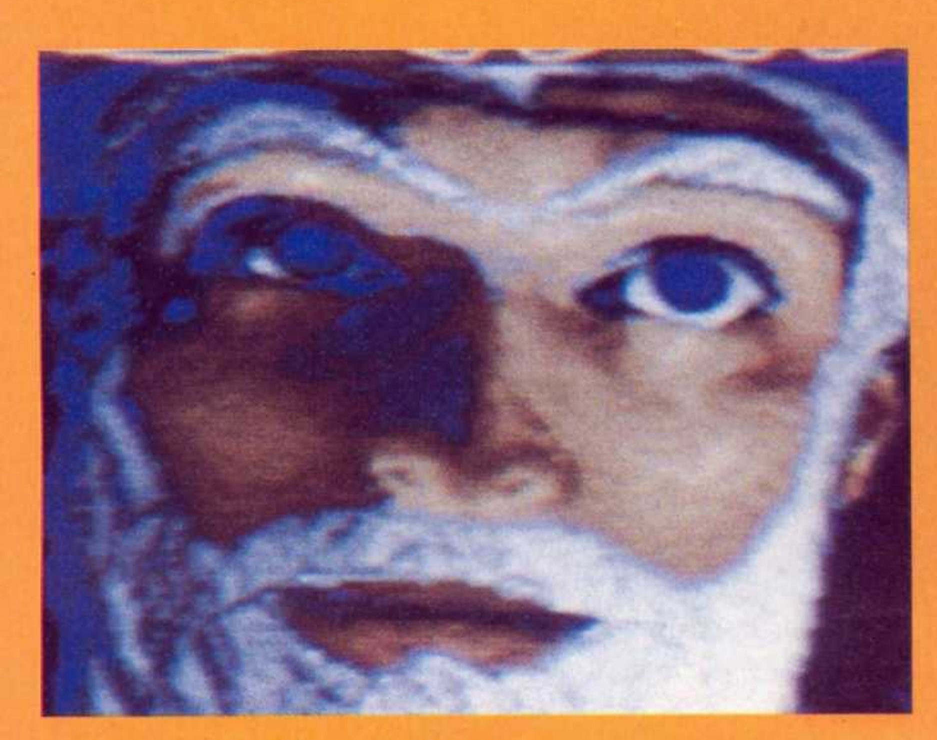
▼ *Dir werd' ich Flügel machen*



▼ *Mit Blasrohr, Bär und Bolzenschneider*



Testflug mit fataler Folge



▲ *Der nette Druide von nebenan*

Supermoderne Testflugzeuge mit multidimensionalen Spannungsgeneratoren haben so ihre Tücken. Das bekommt Major Thom, der Testpilot, schmerzhaft zu spüren. Eben noch im blauen Himmel über Südkalifornien, im nächsten Moment in einer fremden unheimlichen Welt.

LORDS OF TIME

System: **Amiga** *(1MB)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca.120 DM**, Hersteller: **Hollyware**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Thom ist irritiert, nicht jeden Tag fliegt man durch leuchtende Löcher, die plötzlich im Himmel klaffen. Kaum durch die Öffnung geflogen, meldet sich auch schon das Triebwerk. Solchen Dimensions-Sprung-Quatsch wolle man nun doch nicht mitmachen, man habe beschlossen, den Betrieb einzustellen!

Als sei dies des Ärgers nicht genug, haut sich Thom bei der Benutzung des Schleudersitzes auch noch den Schädel an, wird bewußtlos und bekommt von dem spektakulären Absturz seines Multimillionen-Testflugzeugs außer einer Beule nicht viel mit. Na bravo!

Nächste Station seines Abenteuers ist scheinbar ein Traum, in dem er auf einer Grasebene liegt, über ihm der Sternenhimmel und neben ihm ein uralter Mann. Der brabbelt etwas von einem König Tanor und legt einen Dolch neben sein Lager. Als Thom irgendwann endlich aufwacht, den Dolch neben sich findet und in die Landschaft um sich blickt, mag er's kaum glauben: Sollte das ganze gestrige Theater tatsächlich passiert sein?

Bis hierhin seid Ihr der Intro und der Vorgeschichte artig gefolgt, gut so, denn nun dürft Ihr den Joystick in die Hand nehmen und ein richtige kleine Welt erforschen, die den Hintergrund von **Lords of Time** bildet. In feinster 32-Farben Amiga-Grafik gestaltet, präsentiert sich Euch der Ausblick in die zu erkundenden Lande. Als Blickwinkel wurde eine angeschrägte Vogelperspektive gewählt, und je nach dem wo Ihr langgeht, wird in diese Richtung gescrollt.

Eine Welt voller Wunder

Die ersten Einwohner dieser seltsamen neuen Welt wollen Euch wenig später willkommen heißen: Ein paar Zombies buddeln sich aus ihrer erdigen Wohnstube und tapsen klappernden Knochens hinter Euch her. Kampf und Sieg folgen bewährten Rollenspielstrukturen: Je mehr Erfahrung Euer Held hat, desto besser werden seine Werte, und umso leichter kämpft sich's auch!

Städte, Burgen, Höhlen, Ruinen, Türme, Friedhöfe, Minen, dunkle Wälder und anderes mehr muß erkundet und durchsucht werden. Es gibt Zaubersprüche zu lernen und Leute, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt. So erfahrt Ihr langsam, Stück für Stück die Aufgabe, die es in diesem riesigen Land zu erledigen gilt.

Viel Rennerei wartet auf Euch und Euren Helden, aber auch viele Rätsel, abwechslungsreiche Grafik und eine Gegnerschar, die vom zahmen Zombie bis zum dicken Drachen reicht. Sogar technisch wurden noch ein paar Highlights gesetzt, so ist die Autosave-Funktion echt mal was Neues. Wir geben die Parole aus: Amiga-Abenteurer, schnappt Euch **Lords of Time** und habt 'ne gute Zeit damit. ■

Heiner Stiller



▲ *Im Finsterwald hat man schnell jeden Plan verloren*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	


Die Spiele mit dem Panda.

Siebzehn Mann auf des toten Seemanns Kiste, und 'ne Buddel voll Rum, zwo, drei, vier .... Klemmt Euch den Dolch zwischen die Zähne, schwingt den Säbel und macht der Piraterei auf den Weltmeeren ein Ende!





▲ Landratten

▲ Land in Sicht

Schatzinseln

PIRACY ON THE HIGH SEAS

System: **Amiga** *(unterst. 4 Laufwerke)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.

Typisch! Da will man nun ganz still und leise als Handelskaufmann zur See bescheidene Reichtümer anhäufen und was ist? So ein Fiesling klaut den 'Kelch des Gleichgewichts' zwischen Gut und Böse, und schon geht es überall drunter und drüber. Besonders die Piraten auf unserer Inselwelt sind zu einer wahren Plage geworden. Was liegt deshalb näher, als auf der Suche nach den Teilen des Wunderkelchs die ganze fiese Brut auszurotten.

Zu dieser Großtat bedarf es außer der drei mitgelieferten Helden allerdings auch der aktiven Mithilfe angeheuerter Matrosen. Die wiederum schwingen ihren Säbel nicht wegen Eurer hübschen Nase, sondern wollen dafür Cash sehen. Und Cash wiederum muß erstmal verdient werden. Also versorgt Ihr Euch im lokalen Großhandel mit einer Ladung Waren, düst mit Eurer Nußschale zur nächsten Insel und versucht, das Ganze gewinnbringend zu verhökern - falls Ihr nicht unterwegs von Piraten aufgebracht und vermöbelt werdet. Die Preise ändern sich während des Spiels geringfügig je nach Angebot und Nachfrage, feste Routen gibt es deshalb nur bedingt.

Sobald Ihr genügend Geld zusammengerafft habt, solltet Ihr Euch ein paar weitere Schiffe anschaffen, um die Konjunktur ein bißchen anzuheizen. Außerdem können sich die dann um den normalen Handel kümmern, während Ihr mit Eurem Heldenschiff auf Abenteuersuche geht. Gut gelöst ist dabei die Steuerung der Schiffe. Euer Hauptschiff steuert Ihr per Maus oder Joystick durch die Fluten, die reinen Handelsschiffe dagegen bekommen einen Bestimmungshafen gesagt, den sie dann selbständig ansteuern. Nur um Ein- und Verkauf der Waren müßt Ihr Euch immer noch kümmern. Auf einer Übersichtkarte sind die jeweiligen Standorte der Schiffe als blinkende Punkte zu sehen.

Ausrüsten könnt Ihr Euer Boot nicht nur mit vier kampfstarken Matrosen, sondern auch mit Kanonen samt Munition. Das mag bei Gefechten mit Piraten zwar recht praktisch erscheinen, aber das eigene Schiff kriegt dabei dermaßen große Beschädigungen ab, daß sich der Aufwand einfach nicht lohnt. Anständige Handarbeit per Säbel ist da echt sinnvoller (Matrosen sind leichter zu ersetzen als Schiffe ...)

Money makes the world go round

Daß Geld Macht und Ansehen bedeutet, zeigt sich ganz deutlich in der Tatsache, daß die Einheimischen kein Wort mit Euch reden, solange Ihr nicht mindestens einen Tausender in der Tasche habt.



▲ Wo sind wir gerade?

Dann allerdings geben sie Euch Tips, wo Banditen, Piraten oder Dungeons zu finden sind. Falls Ihr die Gemetzel überlebt, was auf Grund der etwas ungenauen Steuerung manchmal etwas schwierig ist, bringen Euch derartige Aktionen reichlich Kohle ein, jedenfalls mehr, als ein normaler Warenverkauf zustande brächte. Während der Prügeleien ist nur jeweils ein Kämpfer aktiv, den Ihr bei drohendem Hitpoint-Nullstand aus der Gefahrenzone bringen und gegen einen anderen austauschen könnt.

Die Helden besitzen übrigens sehr unterschiedliche Fähigkeiten. Während Norman und Eirik gekonnt das Schwert schwingen, besitzt Morden lediglich einen Knüppel, kann aber dafür als einziger die Dungeons erforschen.

Piracy on the High Seas ist eine wilde Mischung aus Strategie, Adventure und einem bißchen Wirtschafts-Simulation. Grafisch und soundmäßig reißt das Game zwar nicht unbedingt vom Hocker, dafür ist jede Menge Gameplay enthalten und schon das alleine dürfte für lange Nächte vor dem Monitor sorgen. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

ELVIRA II - JAWS OF CERBERUS (C64)

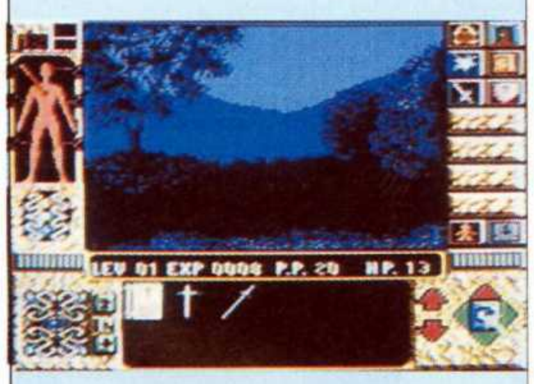
Test in: ASM 3/92, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Flair, U.K., Muster von: Hersteller.

Wer liebt sie nicht, die schrecklichen Horrorfilme vom Schlage 'FKK-Zombies auf der Sonnenranch', 'Massaker im Winterschlußverkauf' und 'Die Schlabberlefzen des Cerberus'.

Ungekrönte Königin dieser sogenannten B-Filme ist und bleibt Elvira. Als nun die Hölle aufbricht und Tonnen von Monstern und Untoten ausspuckt, tut sie dies inmitten eines Filmstudios, in dem eben solche erlesenen Horrorfilme gedreht werden. Und mittendrin sitzt die arme Elvira, hilflos gefangen, als Faustpfand des Bösen. Tapfere C-64-User dürfen sich nun auch an dieser gefährlichen Rettungsaktion beteiligen und Abenteuer bestehen, die sich über vier Disketten hinziehen.

Hier wurde der C-64 sowohl grafisch als auch soundmäßig ausgereizt. Fazit: Das Game ist den Amiga- und PC-Versionen mit leichten systembedingten Einschränkungen ebenbürtig. ■

hs



▲ **Auf der Suche nach der Alptraumfrau**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

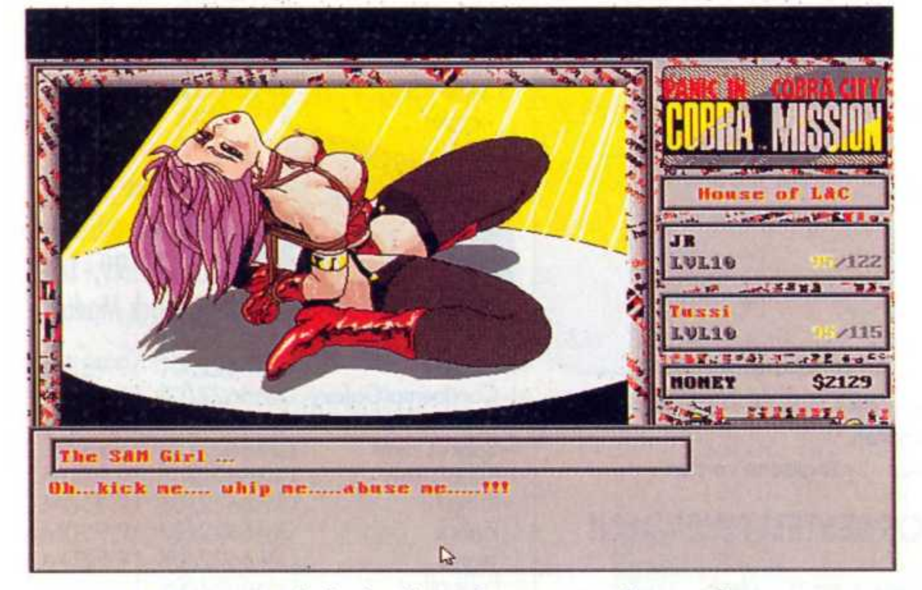
Land der Laster

COBRA MISSION

System: **PC** *(mind. das 18. Lebensjahr beendet, 286er/10 MHz, EGA, DOS 3.3, 11 MB auf Platte, unterst. Maus, VGA/MCGA, Sound Blaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Thunderboard, Sound Master und AdLib)*, empf. VK-Preis: **ca. 130 Mark**, Hersteller: **Megatech**, USA, Muster von: **Wial,** 8038 Gröbenzell.

Zwar hat **Megatech** zumindest von der Idee her mit **Cobra Mission** vielen Rollenspielern, die jenseits der Mit-den-Bienen-war-das-so-Entwicklungsstufe stehen, einen Gefallen getan, aber die Umsetzung ist dann nicht mehr so toll. Die Idee: Der Held wird nach Cobra-Island zitiert und soll dort dem organisierten Verbrechen entgegentreten. Als Hilfscorps hat er seine Freundin dabei. In fünf Stadtteilen von Cobra City darf sich das Duo gegen Straßengangs wehren, Mädchenhandel unterbinden und, und, und... Die Umsetzung: Der Spielablauf ist geradlinig wie ein Lineal, und die Hauptspielgrafik war vor zwei Jahren zum Rollenspielstandard erklärt worden. Anders sieht es bei den etwas schlüpfrigen Fotos aus, die unser Held im Laufe der Zeit gegen gefundene Damenunterwäsche tauschen kann. Im japanischen Manga-Comic-Strip-Stil (Akira und Konsorten) sind hübsche junge Mädchen zu sehen, die selbst für tropische Verhältnisse wenig anhaben. Comic-Hardcore wird auch im SM-Club geboten. Dort darf sich der Spieler nämlich im Züchtigen üben. Für in die Flucht geschlagene Gegner gibt es Experience-Points. Waffen und andere nützliche Gegenstände sind käuflich in Shops erwerbbar. Die Kritik: Die Bewältigung der gestellten Aufgaben ist größtenteils vom Zufall abhängig. Der Weg zur Lösung bietet keine Schleichwege. Zu oft darf man ein- und dieselbe Tätigkeit wiederholen, bis das Programm einen Tip zur Lösung des Problems ausspuckt. Einzige Antriebskraft im Spiel sind eben die Animationen und Bilder. ■

cus



▲ *Im SM-Comic-Club darf auch geprügelt werden.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	2
Atmosphäre	1
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

LEGEND OF KYRANDIA (Amiga)



▲ *Auch auf dem Amiga: Spielspaß vom Feinsten*

Test in: ASM 10/92 *(PC)*, Minimum: 1 MB, unterst. A500, 500+, 600, 1000, 1500, 2000, 3000, ab Kickstart 1.3, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

ASM HIT

Jubel! Virgin Games liefert hier eine Umsetzung ab, an der sich andere Softwarehäuser echt eine Scheibe abschneiden könnten. Die Animationen sind schön flüssig, die Grafik unterscheidet sich nur unwesentlich von der PC-Version, obwohl natürlich ein paar Abstriche gemacht werden mußten. Lediglich die Tatsache, daß User, die mit WB2 arbeiten, nur ein einziges Laufwerk benutzen dürfen, nervt etwas angesichts der neun Disketten, auf denen Kyrandia daherkommt. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Atmosphäre	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

CURSE OF ENCHANTIA (Amiga)



▲ *Brad legt los*

Test in: ASM 11/92, Hardware: alle Amiga-Modelle, 1 MB RAM Voraussetzung, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Core Design, Muster von: Hersteller.

ASM HIT

Schlechte Zeiten für böse Hexen: Jetzt geht es ihnen auch auf dem Amiga an den Kragen! Im Vergleich zur PC-Version wirkt die Grafik (systembedingt) etwas blasser, ist aber immer noch wunderbar anzuschauen. An einer Hintergrundmusik wurde leider gespart, so daß sich die Akustik auf gut gesampelte Sounds beschränkt.

Gespart hat man auch an der Unterstützung von Festplatten und Zweitlaufwerken, aber das fällt weniger ins Gewicht: Die Ladezeiten und Diskettenwechsel halten sich in akzeptablen Grenzen. Freunde nobler Adventures sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren - es lohnt sich! ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«




SEIT 4. DEZEMBER AM KIOSK...
DAS STARKESTÜCK SPECIAL
Mit:
KING'S QUEST 6
LAURA BOW 2
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
QUEST FOR GLORY 3
KYRANDIA
HEXUMA
...
Marktübersicht:
Die 120 besten Strategie-Spiele
SONDERAUSGABE 18
aktueller software markt
SPECIAL
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
• KING'S QUEST 6
• SHERLOCK HOLMES
• CURSE OF ENCHANTIA
• KYRANDIA
• LAURA BOW 2
• HEXUMA
Strategie: Die 120 besten Spiele
PLUS:
• QUEST FOR GLORY 3
• GATEWAY
• LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ...
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · Tips & Lösungen
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



Die Mikrowelle und das Ei

Zak McKracken, der Held der Geschichte, ist ein ausgebufftes Kerlchen, aber Ordnung und Verantwortungsbewußtsein scheinen nicht seine Stärke zu sein. So hat er weder seine Telefonrechnung bezahlt, noch befinden sich seine persönlichen Sachen dort, wo sie eigentlich hingehören.

Eines Tages dann passiert etwas, was ihn völlig aus der Bahn wirft. Wahnsinnige Außerirdische wollen wieder einmal die Welt erobern, und ehe es sich Zak versieht, steckt er mitten in einem Abenteuer, das ihn rund um den Erdball führen wird.

Ein Highlight ist sicherlich die wunderschöne Szene mit der herrschsüchtigen Stewardess, die man mit einem verstopften Waschbecken und einem Ei in der Microwelle tierisch ärgern kann. Unvergessen auch der Moment, da ein Benzinkanister gefunden wird, der - wie einem das Programm mittteilt - aber zu einem anderen Spiel *(Maniac Mansion. Da nämlich fehlte das Benzin, um die Kettensäge in Betrieb zu setzen!!)* gehört.



▲ *Wir machen Eiersalat*

Nach einer Weile ist Zak nicht mehr alleine, denn drei junge Frauen umgarnen den Tunichtgut, der irgendwann nach durchspielten Nächten von Euch auf den Mars teleportiert wird und dort für ein Happy-End sorgt. Natürlich müßt Ihr auch für die Steuerung der Begleiterinnen sorgen, wobei parallele Handlungen sehr oft vonnöten sind.

Urahn des Klassikers

So ist denn auch der Schwierigkeitsgrad etwas höher anzusiedeln als bei *Maniac Mansion*, doch man muß kein Profi sein, um das Lucasfilm-Adventure zu lösen, das heute zu den Klassikern des Genres zählt.

Zugegeben - mit Werken wie den beiden *Monkey Islands* und der *Indy*-Reihe hat das Label sein Handwerk perfektioniert. Nichtsdestotrotz hat mir das Spielen soviel Spaß gemacht, daß ich das Game kurzerhand noch einmal durchgezockt habe.

Und wie ist's mit Euch? Schreibt uns doch mal, welcher Oldie Euer Favorit ist. Er sollte wenigstens 4 Jahre auf dem Buckel haben und auf einem der vier seinerzeit gängigen Systeme erschienen sein. Legt noch ein Bild von Euch dazu (bitte auf der Rückseite unterschreiben und deutlich machen, daß Ihr mit der Veröffentlichung einverstanden seid), sowie eine kurze Beschreibung (Hobbies, Alter, ggf. Beruf usw.). Mit etwas Glück stellen wir Euch und Euren Oldie in einer der nächsten Ausgaben vor. Adresse: ASM, "Oldie", Postfach 870, 3440 Eschwege.

Klaus Trafford

ZAK MCKRACKEN

System: **Amiga**, **PC**, **ST**, **C64**, Hersteller: **Lucasfilm**.

Der grandiose Erfolg von Maniac Mansion war sicherlich ein Grund dafür, daß LUCASFILM kurze Zeit darauf an die Produktion von ZAK MCKRAKKEN ging. Dabei sollte ein in der Steuerung identisches Produkt entstehen. Das Ergebnis übertraf aber zumindest in Sachen Humor den Vorgänger um einiges.



▲ *Und er sprach zu den Vögeln ...*



▲ *Tücken der Technik*

DIE ASM-UMFRAGE

Jaaa, Freunde der Nacht, es ist wieder soweit! Wir wollen's wissen! Wie war das Software-Jahr '92? Wer konnte gefallen, wer trat am kräftigsten ins Fettnäpfchen? Daß Ihr für die Beantwortung dieser Fragen nicht leer ausgehen sollt, versteht sich von selbst: Unter allen Einsendern verlosen wir fünf völlig kostenlose ASM-Jahresabos. Aber, schreibt bitte ordentlich, ja?

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Das Programm, das einfach nichts zu wünschen ließ. Ein Titel, bei dem man sagt 'Super, besser geht's nicht!'

2 Bestes Action-Programm 1992

Falls Du jetzt ein nervöses Wrack sein solltest, welches Programm war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1992

Falls Du Dich jetzt noch über diese völlig eklatante Fehlinvestition ärgerst, schreibe den Namen des Programms ins Kästchen!

4 Bestes Adventure 1992

Grafik, Story, Spannung, Atmosphäre, Eingabemöglichkeiten, Aufbau – alles korrekt. Das Adventure des Jahres!

5 Schlechtestes Adventure 1992

Teuer, langweilig, amateurhaft aufgemacht, lieblos, leblos, lustlos – das Frust-Adventure schlechthin.

6 Bestes Sportprogramm 1992

Spiel, Spaß, Spannung, besonders mit mehr als einem Spieler. Welches Programm bot das 1992?

7 Schlechtestes Sportprogramm 1992

Lächerliche Animation, unpräzise Steuerung, jämmerlicher Sound – der versoftete Ben Johnson.

8 **Bestes Strategie-/Simulationsspiel 1992**

Welches Game dieser Genres löcherte Dir 1992 am meisten den Schädel? Bitte hinschreiben!

9 **Schlechtestes Strategie-/Simulationsspiel 1992**

Auf die Riesen-Werbekampagne folgte ein Mega-Flop. Wie hieß dieses Programm Deiner Meinung nach?

10 **Bestes Software-Haus 1992**

Software-Schlamper gibt es wie Sand am Meer. Wie hieß die Firma, die 1992 einfach besser war?

11 **Schlechtestes Software-Haus 1992**

Ja, und wie nannten sich diese totalen Anfänger, diese Leute, die nie etwas lernen werden, wer war's?

12 **Firma mit dem besten Service**

Kratzige Telefondamen, lahmer Versand, unfreundlicher Reklamationsdienst, ständige Ausfälle. Welche Firma war anders? Wo kaufst Du am liebsten Deine Software?

13 **Beste/r Computer/Konsole 1992**

Welches System ist 1992 Deines Erachtens am besten gefahren? Es muß nicht Dein eigenes sein. Was hättest Du am liebsten zu Hause?

14 **Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat**

Jetzt kannst Du Dampf ablassen! Welches Programm hielt nicht von dem, was es versprach? Riesen-Packung, nichts dahinter, Floppo gigante!

So, und jetzt solltest Du diese Seiten ausschneiden/kopieren, in einen Umschlag stecken und an *ASM, Umfrage '92, Postfach 870, 3440 Eschwege*, schicken, und das Ganze bis zum 1. Februar (Datum des Poststempels)! Die Einsender von später abgestempelten Bögen, sowie alle, die ihren Absender vergessen oder zu krakelig schreiben, werden kostenpflichtig terminiert! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name/Adresse ____________________

____

____

Computersystem/e ____________________

Alter ____________________

02 93

SECRET SERVICE



Helau,

ach nee... Frohes Neues und so wünscht Euch das M-Team. Während Ihr Euch unterm Gabentisch um Geschenke geprügelt und ein paar Tage später unter den Küchentisch getrunken habt, waren wir wieder einmal fleißig, haben die möglichen von den unmöglichen Lösungen, Cheats und Tips getrennt und von ruhigen Feiertagen geträumt. Nichtsdestotrotz habt Ihr wieder einmal einen prall gefüllten Secret Service auf den Tisch. Und das haben wir Euch zu verdanken. In diesem Sinne sagen wir danke, danke, danke an die treuen, freien Mitarbeiter und hoffen, daß wir unsere gute Zusammenarbeit in diesem Jahr weiter vertiefen können. Nur sollten ein paar Leute dran denken, sich nochmals unsere 'Spielregeln' auf Seite 86 durchzulesen – vielleicht hätten Ihre Einsendungen eine Chance auf Veröffentlichung...
Der Rest bleibt auch im Jahr des Europäischen Binnenmarktes (Wieher!) wie er war - sprich: Lösungen, Tips, Cheats und Vorschläge zur Bewältigung diverser Krisen in Europa und Anders wo an:

Redaktion ASM
-Secret Service-
Postfach 870
3440 Eschwege

Als dann, Euer M-Team

Alone in the Dark

Zunächst einige Tips zum generellen Vorgehen: Jeder Raum ist gründlichst unter die Lupe zu nehmen, da ein vergessener oder übersehener Gegenstand später mit Sicherheit benötigt wird und es nicht immer möglich ist, den jeweiligen Raum später noch einmal zu betreten. Auch solltet Ihr Euch angewöhnen, allen in Vektorgrafik dargestellten Objekten besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Diese Gegenstände kann man oft verschieben (Geheimtüren!) oder zur Verbarrikadierung von Türen und Fenstern verwenden - und damit einige unliebsame Gäste aussperren. Truhen und Schränke sollten durchsucht werden, sie verbergen oft Waffen und andere nützliche Gegenstände.
Alle gefundenen Bücher und Pergamente müssen genau studiert werden, da sie oft wichtige versteckte Hinweise enthalten. Lampe, Öl und Streichhölzer sollten zum ständigen Inventar gehören, damit man nicht plötzlich allein im Dunklen steht. Häufiges Abspeichern sei auch angeraten, es gibt nämlich nicht nur viele überaus bösartige Monster, sondern auch recht fiese Fallen.
Zum friedlichen Umgang mit den Monstern auch noch einige Tips: Am häufigsten stößt man auf brüllende Zombies, die bevorzugt mit Schußwaffen, aber auch mit Messern und anderen spitzen Gegenständen aus dem Konzept gebracht werden können - notfalls hilft auch ein kräftiger Fußtritt. Höllenhunde und giftige Libellen lassen sich ebenfalls auf diese Art und Weise erledigen, statt Fußtritten sollte jedoch zu Faustschlägen gegriffen werden. Wassermonstern und Riesenspinnen ist mit reiner Handarbeit nicht beizukommen, da müssen schon bessere Argumente her. Geister sind solange harmlos, bis sie berührt werden - und dann hilft nicht mal mehr die Flucht, da man sie nicht mehr los wird. Daher sollten sie, wie auch die Riesenwürmer, weiträumig umgangen werden.
Und noch einige Tips zu kniffligen Stellen in der Anfangsphase: Die beiden Medusen auf der Freitreppe kann man durch Einsetzen zweier Spiegel in die Statuen schockieren. An das Schwert des Ritters gelangt man, indem man ihn mit der schweren Statue bewirft. Und wer absolut keinen Bock hat, andauernd das Zeitliche zu segnen, der nehme sich mit einem Hex-Editor mal die Bytes 4DAAh und 4DABh eines Spielstandes vor. Dort die Werte FFh und 7Fh eintragen, und schon schleicht man mit über 32 000 Lebenspunkten durch das Haus... ■

Norman Mattke

Pinball Fantasies

Wer sich das Flipperleben etwas einfacher machen will, der braucht ganz einfach nur eines der folgenden Zauberwörter einzutippen, während die Laufschrift eines Flippers läuft: *EARTHQUAKE* schaltet die Tilt-Funktion aus, *EXTRA BALLS* spendiert fünf Bälle als Startkapital und *DIGITAL ILLUSIONS* sorgt dafür, daß kein Ball mehr verloren geht - allerdings kann der aktuelle Flipper im letzteren Fall nur noch per Reset gewechselt werden. Wer ehrlich weiterspielen will, der melde dem Amiga *FAIR PLAY*, die Highscoreliste läßt sich mit *VACUUM CLEANER* wieder löschen.
Per Modul kann natürlich auch etwas getrickst werden: Die Anzahl der Bälle steht in $C05B0E, für unendlich viele Bälle trägt man im Assembler-Modus ab Adresse $C00782 dreimal NOP ein. ■

F.Egger/M.Burchert

Beast III

Wer hier unsterblich sein möchte, der trage per Modul ab Adresse $9D98 die Bytefolge 4E F9 00 00 9D DC ein.
Wer nicht über ein Modul verfügt, der braucht im Vorspann nur *DADDZ DRAW THIS FOR ME* nebst Return eintippen. ■

F.Egger/CH.Koch

Motörhead

Im Pausenmodus kurzerhand *BOMBER* eingetippt, und schon kann man mit '*' die Gegner bequem vom Bildschirm entfernen. Und sollte zufällig mal kein Gegner zu sehen sein, transportiert diese Taste sofort ins nächste Level. ■

Chris Koch

Duckula II

Ein freundliches *DUCKZ* im Hauptbildschirm sorgt für unbegrenzte Leben und Energie. Zusätzlich kann man sich im Jump'n'Run-Modus per gedrücktem Feuerknopf und nach hinten gezogenem Joystick ins nächste Bild beamen. ■

Chris Koch

Mc Donalds Land

Eine kleine Spielerleichterung gibt es, wenn man während der Wahl der Spielerzahl *KID* eintippt. Hat man dann während des Spiels alle Leben verbraten, so wird ihre Anzahl auf 99 gesetzt. Zusätzlich kann man sich mit der Return-Taste mit Karten versorgen, ein Druck auf '" spendiert ein zusätzliches Leben. ■

Chris Koch

Assassin

Der Weg zu unbegrenzter Energie ist zwar etwas komplizierter, aber durchaus zu schaffen: Im ersten Le-

vel klettert man beim ersten Baum, auf den man trifft, auf der linken Seite ganz nach oben. Dort tippt man *ACEVIEWFROMUPHEREMATE* ein, was der Bildschirm mit wildem Geflackere quittieren sollte. Jetzt noch ein Druck auf 'P', und weiter geht es ohne Energieprobleme. Zusätzlich kann man mit den Tasten '1' bis '6' die Level anwählen, 'S' sorgt für einen Zeitstopp, 'E' führt direkt zum Endgegner und 'W' lädt alle Waffen neu auf.

Wer lieber mit einem Modul arbeitet, der kann sich die Anzahl der Leben bei $C05B0E einstellen. ■

CH.Koch/M.Burchert

Troddlers

Zeitprobleme kann man per Modul an den Adressen $7EC83 und $7EC85 aus der Welt schaffen. ■

Martin Burchert

Der Patrizier

Im Mittelalter gab es zwar noch keine Freezer, aber auf dem Amiga können sie fortschrittlichen Zeitgenossen an der Adresse $C28F99 bei der Lösung von Geldproblemen helfen. ■

Zacharias Spanidis

Sturmtruppen

Ein dezentes *BLIT* im Pausenmodus sorgt für Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition. ■

Carsten Stemick

Das Schwarze Auge

Wer sich den Endkampf etwas einfacher machen will, der kaufe vor dem Besuch des Orklagers soviele Gulmond-Blätter, wie er nur tragen kann. Diese mampft der Grimring-Träger in der Vorbereitungszeit vor der Schlacht. Und da der Held für jedes geschluckte Blatt zwei Körperkraftpunkte erhält, sollte der Orkchampion schon beim ersten Schlag aus den Pantinen kippen. *(Den Trick kann man auch vor anderen Kämpfen anwenden - vorausgesetzt man weiß, wann diese kommen.)* ■

Andreas Weiß

Bundesliga Manager

Schon schlimm, wenn man nach verlorenen Spielen auf alte Spielstände zurückgreift und dafür mit Geldstrafen belohnt wird... Muß aber nicht sein, denn mit einem Hex-Editor kann man die Spielstände so modifizieren, daß die Strafen ausbleiben: Ganz einfach in den im Verzeichnis MANA-DAT abgelegten Savegames die Bytes 4956h und 4957h auf 00h setzen, und schon juckt es niemanden mehr, wenn dieser Spielstand wieder reaktiviert wird. *(Das klappt zumindest bei der PC-Version 1.42.)* ■

Björn Meier

Bundesliga Manager Pro

Es geht doch nichts über ewige Bindungen! Oder über Verträge mit 255 Jahren Laufzeit... Und so geht es: Am Anfang des Spiels, beim Einkauf eines neuen Spielers oder beim Erhalt von Jugendspielern gibt man jedem Spieler erst einmal einen Vertrag über ein Jahr. Am Ende der Saison, wenn die neuen Vertragsverhandlungen anstehen, drückt man den betreffenden Herrschaften dann eine Vertragsdauer von 0 aufs Auge. *(Die '0' im Menü anklicken und erneut eingeben, notfalls auch etwas mehr Gehalt bieten.)* Von da an braucht man sich um die Verträge nicht mehr zu kümmern, denn am Ende der nächsten Saison lautet die Vertragsdauer 255 Jahre. Möchte man einen Spieler dann doch einmal loswerden, so verpaßt man ihm einen Jahresvertrag und setzt ihn dann auf den Transfermarkt. ■

Lars Hoffmann

Global Effect

Damit der Energiebalken immer schön gefüllt ist, sollte man auf dem PC von Zeit zu Zeit in den gespeicherten Spielständen das Byte 49h auf FFh setzen... ■

Michael Behringer

Aces of the Pacific

So manche hoffnungsvolle Pilotenkarriere hat schon einen Knick bekommen, weil man mit einer Mission irgendwie nicht so ganz zurechtgekommen ist. Das muß aber nicht sein.

Wählt man nämlich nach einer verpatzten Mission nämlich *Replay Mission*, hebt dann aber nicht ab, sondern verläßt das Programm mit ALT+Q, so wird die vermasselte Mission nicht bewertet. Und beim nächsten Start des Spieles kann man seine Karriere ungeknickt mit einer hoffentlich einfacheren Mission fortsetzen. ■

Hendrik Neumann

Alien Storm

Und mal wieder was für die gute alte 64er-Brotkiste: wer die Level mal im Schnelldurchlauf absolvieren möchte, der gehe einfach mit *Run/Stop* in den Pausenmodus und drücke dort die Cursortaste links... ■

Marc Puzicha

Swords & Serpents

Wer mal eine wirklich schlagkräftige Truppe haben will, bei der jeder Recke Stärke, Intelligenz und Agilität von 20 hat und die Zauberer schon einige wichtige Sprüche beherrschen, der sollte sich und seinem NES die folgenden Codes für die Charaktererzeugung antun. Dabei ist zu beachten, daß neben den Codes auch die Namen der Figuren übernommen werden müssen:

BINGO (Thief): NJJI40
CHRIS (Magician): TPP050
MERLIN (Magician): QIIJ4W
FALK (Warrior): CCCBAG

Interessant sind auch die folgenden Paßwörter, die einen Einstieg in höhere Level erlauben: *TREASURY* und *MAGICTEST* führen mit unterschiedlichen Zaubersprüchen und dem Erfahrungslevel 13 in Dungeon 5, wer in Dungeon 1 mit mehr Erfahrung beginnen will, der sollte mal *MAGICTRAGIC* oder *TREASURYMAGIC* ausprobieren. ■

Heinz Grabenhorst

Lotus Turbo Challenge III

Hier sind die Zugriffscodes auf die normalen Rennstrecken. ■

Oliver Runge

```
Level 1:
PWRWVWHNM-30
XMQIYSKAS-80
UVQSNPBCM-70
CWVBQPCAV-50
SFXUXXXXP-60
HSYWYSKCG-50

Level 2:
ANNSMQLPN-60
VZVDOPHCY-50
RTLMYJKHB-60
ERRURV-67
NSSSXXXXS-60
WSVUQPCSJ-70
OUNDEFAGG-99
GXWDYPACV-68
BZZFBAT-90
LWNJWKACN-90

Level 3:
IYVVNVEQR-35
KAZZNIKAI-45
FGQLJGDAF-65
MFFSRPYDU-60
PLQTZQDPE-80
ZKZGKJKKK-50
TGGJGGTTT-63
AFZYBQCJT-70
JBOUKJHKA-99
DASICOTET-80
XDNUSEECE-85
QDSCJVEBT-75
SKGYXXXXK-57
YKGJWVNAK-92
WJMEGMEQH-60

Platzierungsrennen:

Level 1:
CRRIPWBXX-28
OPWMVQKCQ-34
XGPGPZHHS-42
FGWLSYCKM-51
PRRUMPUMV-68
NANCXXXXZ-39
IPWONWOBP-65

Level 2:
RLQYDVAKA-48
HDMOQFAKA-51
WXQBQMDXD-88
UDONAJHAL-47
NKWCXXXXK-33
AONGLQKTC-63
ZXJGHBKHF-70
DPGTQKBHQ-62
IPMIJOBHQ-62
MUYURWFHA-86

Level 3:
PPRGGQFVL-52
JPIQKUHCE-65
EIIBGGAFE-48
CIGIUQCLT-92
KNHUPNNKE-64
VVOSHGSIG-86
RGHSVBRET-89
YDOERACTJ-86
GXQFSUMPP-45
TVQLSYUFU-89
WMQHYMTVJ-85
OKUOBJIAC-86
FIMJJIBCK-68
SIGTXXXXH-35
WNQKMPHVN-80
```







Super Rampart

Hier sind die Levelcodes für das SuperNES bei Schwierigkeit=easy und Modus=super:
2 - BBCXBCBB
3 - BBDFGDFG
4 - DFDFDXTF
5 - BCDFXXBT
6 - BBZXTZZZ
7 - YYDYCCDC
8 - BXTBCDDB
9 - WWTTNWWZ
10 - CZCTCZCZ
11 - BBBZTZDD
12 - CXTXCRCR
13 - CDCDXXCD
14 - BZBDBXBZ
15 - HPPYJY ■

Spike

F-Zero

Wer mit seinem SuperNES beliebig viele Wagen zu Schrott fahren will, der bemühe sein Action Replay und die Adresse 7E00 5902. ■

Stefan Fleischer

Super R-Type

Dem bösen Bydo-Empire geht es mit unendlich vielen Leben wesentlich einfacher an den Kragen. Der passende Action-Replay-Code für das SuperNES lautet 7E16 E102. ■

Stefan Fleischer

Super Mario World

Extraleben-Sammeln auf dem SuperNES leicht gemacht:
Schon zu Anfang, nämlich auf *Yoshis Island 2*, bekommt man am Beginn das geliebte *1up*, indem man den am Boden liegenden Panzer gegen die Schildkröten auf dem Hügel kickt. Anschließend spielt man das Level durch, um es gleich nochmal zu spielen, holt sich das Extraleben, drückt die Tasten Start und Select, betritt das Level wieder und... und... und... So erhält man nicht nur viele Leben, sondern auch noch massig Punkte. *(Gleiches funktioniert auch im Level Forest of Illusion, wo das Extraleben von der Angel geholt werden muß.)*
Etwas zeitaufwendiger ist es, in Yoshis Haus die Früchte einzusammeln. Diese werden nämlich als Münzen gewertet, und für deren 100 gibt es ja bekanntlich ein Extraleben. Und praktischerweise sind die Münzen beim erneuten Betreten des Hauses wieder vorhanden.
Eine andere Möglichkeit, nicht nur viele Extraleben zu bekommen, sondern auch noch eine Menge Weg abzukürzen, stellt die *Star Road* dar. Zu dieser gelangt man, indem man im Level *Forest Secret Area* den Schlüssel in das passende Schlüsselloch steckt, das sich in diesem Level befindet. Nun bildet nur noch eine Burg das letzte Hindernis zur Sternenstraße. Hier gibt es erneut einen Trick, um im Level *Star World 2* seine Extraleben aufzustocken: Erst schnappt man sich den Stern und schwimmt dann zügig und unter Ausschaltung möglichst vieler Gegner nach rechts. Nun sollte man an einem Block angekommen sein, aus dem ein weiterer Stern herausspringt, wenn man nicht zu sehr getrödelt hat. Jetzt heißt es wieder, möglichst viele Gegner umzunieten, ab einer bestimmten Anzahl erledigter Gegner gibt es wieder Extraleben. Bis zu 20 Stück kann man auf diese Art machen...
Und noch ein kleiner Tip zum Finale: In besagter Sternenstraße gelangt man durch den Stern unten rechts sofort zu Bowsers Festung. Hier sollte man zuerst Eingang 2 *(immer unten am Gitter entlang klettern)* und dann Eingang 5 *(möglichst schnell durchrasen)* wählen. Ist dann das nächste Level bewältigt, taucht endlich der Endgegner auf. Die Stachelviecher, die er auswirft, sollte man zurückschleudern - und nach sechs Treffern ist das Spiel endlich geschafft. Und noch ein kleiner Tip zum Schluß: Die Feuerbälle, die beim Endgegner herunterfallen, können Mario mit einem Drehsprung nichts anhaben. ■

Tobias Dickmeis

Thunderforce 4

Volle Bewaffnung auf dem Mega Drive gefällig? Dann betreibt doch etwas Fingergymnastik, und zwar mit folgender Tastenkombination im Pausenmodus: Oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben, B, oben. Oder als letzten Schritt oben-rechts, dann gibt es neben allen Waffen auch noch die Drohnen. ■

Peter Weiß

Thunderstorm

Im *Debug Mode* spielt es sich wesentlich einfacher. Aktiviert wird der Modus durch die Kombination Oben, unten, links, rechts, B, C, A. ■

Peter Weiß

Monaco GP II

Und noch zwei nette Paßwörter für den/das Game Gear: *SENN-A___* oder *CHAM-PION* warten darauf, ausprobiert zu werden. ■

Peter Weiß

Tatsujin

Die PC-Engine lebt doch noch... Für die beiden folgenden Tips muß man als erstes exakt 7100 Punkte erspielen, was kein Problem sein sollte: Einfach alle Gegner abschießen und alle Extras bis zu den ersten beiden Mittelgegnern einsammeln. Drückt man jetzt die Tasten Select und Run und hält dann im Titelbild das Joypad während des Drückens von Run nach links gedrückt, kann man sich die Endsequenz anschauen. Und wird zusätzlich noch Select gedrückt, erhält man ein erweitertes Optionsmenü. ■

Peter Weiß

Tiny Toons

Wer sich auf seinem Game Boy mit vielen Extraleben ausrüsten will, der geht wie folgt vor: Im Abschnitt 2 des ersten Levels stößt man nach kurzem Fußmarsch auf zwei gegnerische 'Kuchen', die man in die ewigen Jagdgründe befördert. Über dem zweiten Kuchen befindet sich eine Kiste, über die man nach oben in eine Bonushöhle kommt. In dieser Höhle sollte man sich zunächst ducken, damit man nicht schmerzhafte Bekanntschaft mit der Decke macht. Als nächstes gilt es, alle Diamanten einzusammeln, anschließend geht es zum Eingang in der Decke, wo ein Bonusrennen eingelegt werden kann. Das wird natürlich absolviert und angesichts eines schwachen Gegners wie etwa *Sweety* auch prompt gewonnen - ein Extraleben ist die Belohnung. Das ganze Spielchen wiederholt man solange, bis man keine Diamanten mehr hat und verliert dann absichtlich ein Leben.
Und siehe da, im nächsten Leben sind alle Diamanten wieder da, und man kann das Spielchen von neuem treiben... ■

Marc Puzicha

Kid Icarus

Auf dem Game Boy sollte man in den Bonusräumen nicht allzu gierig sein, sondern erst einmal alle Extras freischießen, ohne sie aufzusammeln. So lassen sich die Verluste vermeiden, wenn die 'Statue der Armut' auftaucht. ■

Michael Mauler

Castlevania II

Kommt man in einem Schloß mal nicht weiter, kann man mit einem Trick gleich das ganze Ding überspringen:
Ganz einfach einen Exitus provozieren, im folgenden Menü den Punkt 'Paßwort' wählen und das daraufhin erscheinende Paßwort notieren. Gibt man den Code beim nächsten Spielstart an, hat man das betreffende Schloß schon hinter sich. *(Wer sich für eine Liste aller Paßwörter für den Game Boy interessiert, der blättere schnell weiter auf Seite 85).* ■

Christian Schuppan

Rival Turf

Wer auf seinem SuperNES mal unter seinem richtigen Namen gegen 'reale' unliebsme Zeitgenossen wie etwa den eigenen Mathelehrer etc. antreten will, der gebe in der Highscoreliste *CHRCONF* ein. Und schon können allen Akteuren im Spiel beliebige Namen zugeordnet werden. Da macht das Prügeln wieder richtig Spaß... ■

Manfred Sorschag



Sony - The Game

Hier sind die Levelcodes für den Amiga. ■

Manuel Sießmayer

Gremlins 2

Und noch zwei Replay-Codes für den Game Boy: 0302 C560 sorgt für unbegrenzte Leben, mit 0808 C6C0 gibt es keine Energieprobleme mehr. ■

Benjamin Sauer

01) --------	11) BANKROTT	21) FREGATTE	31) MASSAKER	41) TARANTEL
02) QUICKIES	12) BASEBALL	22) GALOSCHE	32) MEDAILLE	42) VITAMINE
03) DIENSTAG	13) CORVETTE	23) HEADLINE	33) NAPOLEON	43) VAMPIERE
04) MITTWOCH	14) DIAGNOSE	24) HYDROGEN	34) ORNAMENT	44) ZISTERNE
05) NOVEMBER	15) DYSTROPH	25) HYSTERIE	35) PARADIES	45) MONOPOLY
06) DEZEMBER	16) ELDORADO	26) IMPEDANZ	36) PERISKOP	46) HYPERBEL
07) ALPHABET	17) HANNOVER	27) JUIJITSU	37) REVISION	47) BROADWAY
08) AFFODILL	18) EUPHORIE	28) KAKERLAK	38) SABOTAGE	48) BARMIXER
09) ALCHEMIE	19) EXPANDER	29) KARNEVAL	39) SAXOPHON	49) FOOTBALL
10) BAGUETTE	20) FLAMENCO	30) BLACKOUT	40) TEMPOMAT	50) ACAPULCO

1.1	2.1 MAKEBTTN	3.1 UUNKHGEN
1.2 UAOWIQEE	2.2 UXGKWWVK	3.2 UBRZOPVK
1.3 UBFLOJVG	2.3 MCYLBBTP	3.3 UOHZHGRA
1.4 UOBZHTEN	2.4 UCCZVOEN	3.4 MBAAHHZY
1.5 MWKEHJAH	2.5 MAVEBMTP	3.5 MKAAOIEY
1.6 UKFZHMVK	2.6 UKRZWBVK	3.6 MUCEOILC
1.7 UKFZHTNG	2.7 MXCEEOEK	3.7 UAVKOORA
1.8 UCBZOJEP	2.8 MAVEBBCZ	3.8 MUEEOELR
4.1 MAVEBVGT	5.1 UAYVIHPH	6.1 MUECPEYN
4.2 UBRHQQLK	5.2 UOFHMOPE	6.2 MXCCPSTY
4.3 UKRHNLLG	5.3 UBHHIHAT	6.3 UWVVVTAT
4.4 UCCHQIZN	5.4 UUKVMPTE	6.4 UXWVWQUV
4.5 UWNVQSCG	5.5 UKZHHVAG	6.5 UWWKQLNG
4.6 UCFHQWSN	5.6 MXCCVGTK	6.6 MXCEMQPK
4.7 UBFHQWHG	5.7 UAVVDGTU	6.7 UWVKQLNG
4.8 UKBHNEHL	5.8 MOANVNAE	6.8 UOZZNSKP

7.1 MKAATJNK	8.1 MCFAGIVN
7.2 UUVKMSKE	8.2 UXVFWEPK
7.3 MWCESLNA	8.3 UUOFWLUL
7.4 UWKKILNV	8.4 UXYFWMGY
7.5 UAKKINKA	8.5 MBCABEHR
7.6 UBHZINNV	8.6 UAEFVILR
7.7 MABEWWKN	8.7 MAHEBESL
7.8 MKAAVPPL	8.8 UKBOWLGU

Dino City

Hier sind uns noch einige Tips für das SuperNES ins Haus geflattert: Wenn man im ersten Level der Wald-Welt in das Maul des zweiten Dinosaurierkopfes am unteren Bildschirmrand springt, bekommt man als Belohnung wieder volle Energie. Springt man dagegen ins sechste Dinomaul am oberen Bildrand, gelangt man in eine andere Welt und mit etwas Glück sogar in eine Bonusrunde. Und zum krönenden Abschluß gibt es hier noch einige Levelcodes. ■

C. Warnecke/B. Sauer

Dyna Blasters

Hier sind die Levelcodes für die PC-Version. ■

Philipp Stucke

Super Adventure Island

Unbegrenzt Leben zaubert der Replay-Code 7E03 0D02 auf das SuperNES. ■

Benjamin Sauer

```
2. Level: X K 1 X T Ǝ S 3 H N B M
     oder Z S W G T Ǝ S 3 H F 6 4
3. Level: H V B N ◢ H B C 4 K V 5
     oder H N B N Q 4 F C K K 8 2
4. Level: X K H N J F S 9 H N Z 4
     oder 5 K K X T Ǝ S 9 H F Z 4
5. Level: 4 S ◢ Z K F S W H N Ǝ 4
     oder 4 K S B 8 F S W H F 2 4
```

Super Soccer

Die folgende Tabelle zeigt die Paßwörter für das SuperNES. ■

Klaus Fürbacker

Game	Match	1	2	3	4	5	6	7	8
1. GAME:	Germany vs. Belgium	↑	←	↓	↓	↗	↑	↓	↓
2. GAME:	Germany vs. Uruguay	↑	↙	↑	→	→	↓	↓	↗
3. GAME:	Germany vs. Youguslavia	↑	→	↓	←	↗	↑	↓	↓
4. GAME:	Germany vs. Columbia	→	←	↓	↑	↗	←	↑	↓
5. GAME:	Germany vs. Japan	↑	←	←	↓	↑	→	↓	↙
6. GAME:	Germany vs. USA	↑	↙	↑	→	↘	→	↑	↑
7. GAME:	Germany vs. France	→	↗	↑	←	↑	→	↑	↙
8. GAME:	Germany vs. Ireland	↑	↙	←	↑	↑	↙	↑	↓
9. GAME:	Germany vs. Romania	→	↗	↓	↓	→	↗	↓	↓
10. GAME:	Germany vs. Cameroon	→	→	↓	→	↗	↗	↓	↗
11. GAME:	Germany vs. England	→	↙	←	←	↘	↗	↑	↙
12. GAME:	Germany vs. Holland	↑	↙	↓	↑	↑	↖	↑	↓
13. GAME:	Germany vs. Brazil	↑	←	←	↓	↗	↘	↓	↙
14. GAME:	Germany vs. Italy	→	←	→	→	↘	↖	↓	↙
15. GAME:	Germany vs. Argentinia	↑	←	↑	←	↘	↘	↑	↙

Arcana

Das Musikmenü ist auf dem SuperNES recht einfach zugänglich: Einfach im Titelbild die L, R und B gleichzeitig drücken. Um das Spiel mit erhöhten Charakterwerten in einem beliebigen Level zu starten, ist schon etwas mehr Tipparbeit nötig: unten, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, links, rechts, oben - gefolgt von A, B, X oder Y für die Level 2 bis 5. ■

Manfred Sorschag

The Humans

Ein Päckchen Levelcodes gefällig? Dann bekommt Ihr auch gleich noch einige andere Informationen über die einzelnen Level mitgeliefert. ■

Arne

Level	Codewort	benötigte Humans	verfügbare Zeit	Level	Codewort	benötigte Humans	verfügbare Zeit
01	DARWIN	4	6:00	41	BONUS	3	5:19
02	ANDIE PANDY	4	8:00	42	BOUNCING	6	6:30
03	GET A LIFE	4	6:00	43	NO MONEY	5	6:10
04	CARLOS	5	6:00	44	A S F	4	3:30
05	HOWIE	4	6:00	45	VISION	4	5:55
06	MOOBLE	4	6:00	46	SISTERS	4	6:49
07	CSL	7	6:00	47	FAST FASHION	6	7:09
08	THE HUMBLE ONE	6	8:00	48	CARGO	7	4:55
09	PIXIE	3	6:00	49	RAB C NESBITT	5	8:20
10	MILESTONE	5	5:55	50	RANGERS	4	5:29
11	WAR WAR WAR	5	4:40	51	RAINBOW	5	9:59
12	J MCKINNON	4	3:50	52	DOODY	5	6:20
13	UNLUCKY	6	6:10	53	MIGHTY BAZ	5	5:07
14	BLUE MONKEY	3	4:59	54	TIRED	4	6:59
15	RED DWARF	3	4:00	55	CONSOLIDATED	5	8:45
16	BAD TASTE	3	5:30	56	STAY HAPPY	2	9:59
17	THE KITCHEN	7	5:55	57	AMERICA	6	6:55
18	CJ	5	4:50	58	ANOTHER DAY	4	5:15
19	SORT IT OUT	7	4:00	59	ISOLATION	6	8:55
20	SMART	4	4:00	60	PROMISED LAND	6	9:59
21	VILLA3BORO2	5	3:45	61	DAEMONSLATE	7	7:10
22	EARLY MORNING	4	2:55	62	BIG RAB	5	7:20
23	BORO4LEEDS1	4	5:35	63	MIAMI VICE	7	5:40
24	EASY LIFE	6	5:00	64	MARGARET M	4	5:50
25	JIMS TIES	7	9:55	65	A34732473	6	6:04
26	PARKVIEW	4	6:05	66	HELP ME	5	6:23
27	NICENEASY	5	5:40	67	THE EXILES	7	9:55
28	GREEN CARD	6	5:35	68	EIGHTLANDS	6	8:37
29	COOKIE	6	5:40	69	WINE AND DINE	5	6:35
30	MALCY MALC	5	5:20	70	NIN	5	7:23
31	RAVING BURK	6	9:50	71	TECHNOPHOBE	5	7:00
32	YOU GOT IT	5	5:00	72	GETTING THERE	4	6:56
33	SGNIMMEL	6	6:00	73	TIME IS	6	7:55
34	MINISTRY	5	5:50	74	RUNNING OUT	4	9:10
35	MAD FREDDY	4	8:00	75	LORDS OF CHAOS	6	5:50
36	BIZARRE	4	5:00	76	NOW ITS DONE	5	8:36
37	FREE SCOTLAND	5	5:18	77	IM OUT OF HERE	6	9:59
38	APPLE JUICE	4	5:30	78	HERES TO A	5	6:55
39	PAYDAY	3	4:05	79	BETTER LIFE	7	6:35
40	BANANNA MOON	3	3:30	80	BYE BYE BYE	4	5:28

Might & Magic IV

Die folgende Tabelle zeigt die Standorte aller Zauberbrunnen, die es im Spiel zu entdecken gibt, sowie die Werte, die sie beeinflussen.

Aus dem Brunnen in Shangri-La sollte man nach Möglichkeit erst trinken, wenn der entsprechende Charakter schon Level 20 erreicht hat. Höhere Werte als 20 lassen sich nämlich durch Training allein nicht mehr erreichen.

Benutzt man den *Lloids Beacon*-Spruch oder den Speicher-Service wenn Gefahr im Verzug ist, und teleportiert sich später mit diesem Spruch wieder an die entsprechende Stelle oder lädt den Spielstand, wird manchmal der Urzustand der Region wiederhergestellt. Das ist recht praktisch was Schatztruhen angeht, in Sachen Gegner ist das nicht unbedingt angenehm.

Und noch ein kleiner Tip für das Finale: Lord Xeen ist natürlich nur mit dem *Xeen Slayer Sword* beizukommen, das gute Stück findet man unter Schloß Newcastle. Bevor man dann loszieht, sollte man erst noch in einem Tempel eine kleine Spende abliefern, um im Kampf besser geschützt zu sein.

Im Schloß von Lord Xeen kann man die unterste Etage noch freiräumen, doch dann sollte man sich auf den Weg zu Lord Xeen und seinem Hausdrachen machen. Der Roboter und der Drache sollten eigentlich kein größeres Problem darstellen, jetzt fehlt nur noch Lord Xeen. Um ihn niederzustrecken, gibt man das Schwert dem besten Kämpfer und hofft... Mit Magie und anderen Waffen ist dem werten Herrn nicht beizukommen, aber mit etwas Glück kann man ihn dreimal treffen und ihm das Lebenslicht ausblasen. Jetzt braucht man nur noch das Szepter in den Spiegel stecken, und auch dieses Spiel wäre gelöst... ■

Hendrick Koch

Wert	Bonus	Karte	Koordinaten
- Electricity resistance	+50	D3	15,4
- Cold resistance	+50	A4	12,14
- Poison resistance	+50	F3	14,6
- Magic resistance	+50	C3	15,0
- Energy resistance	+50	A1	7,6
- Elemental resistance	+20	E3	9,14
- Might	+50	D2	3,8
- Intellect	+50	B3	15,4
- Personality	+50	C3	0,0
- Endurance	+50	C1	2,4
- Speed	+50	E2	3,4
- Accuracy	+50	B3	0,3
- Luck	+60	F3	1,7
- Physical statistics	+10	C3	15,10
- Mental statistics	+10	D3	8,9
- Hit Points	+25	F3	7,7
- Hit Points	+250	A1	4,12
- Spell Points	+25	E3	8,6
- Spell Points	+250	A4	3,3
- Armor Class	+5	F3	12,12
- Armor Class	+30	A3	3,14
- Level	+5	F3	0,1

Historyline

Hier sind die Levelcodes für beide Seiten im Ein-Spieler-Modus. Wer sich für die Zwei-Spieler-Codes interssiert, der sollte mal in seinem Handbuch blättern. ■

Jose Otto

1 Player Modus (Deutsch)	/ 1 Player Modus
1. Pulse	1. Batle
2. Civil	2. Goose
3. Mouse	3. Sport
4. Venom	4. Bimbo
5. Noise	5. Tempo
6. Right	6. Baron
7. Orkan	7. Bummm
8. Front	8. Level
9. Ratio	9. Toxin
10. Parts	10. Princ
11. Plane	11. Clean
12. Flame	12. Xenon
13. Gotha	13. Signs
14. Balon	14. House
15. Pause	15. Sigma
16. Elite	16. Seven
17. Infra	17. Zombi
18. Hills	18. Moves
19. Cobra	19. Blade
20. Atlas	20. Zorro
21. Amper	21. Stone
22. Rhein	22. Mosel
23. Candl	23. Order
24. Stern	24. Sodom

Eye of the Beholder 2

Erinnert Ihr Euch noch an das Listing für den Character-Editor im Sommer letzten Jahres? Das Teil wurde vom Autor nochmals überarbeitet und ist jetzt als Shareware erhältlich. Wer sich für das Ding interessiert, der sende folgende Dinge an den Secret Service: Eine formatierte PC-Diskette (Format egal), einen adressierten und frankierten Rückumschlag und eine Aufwandsentschädigung von etwa 5 DM. Wir leiten die Bestellungen dann an den Autor weiter. Achtung! Das Angebot gilt nur für den PC! ■

Sensible Soccer

Es kann manchmal ganz praktisch sein zu wissen, auf welchen Positionen die absoluten Mega-Stars der gegnerischen Mannschaft spielen. Die folgende Tabelle gibt Aufschluß darüber. ■

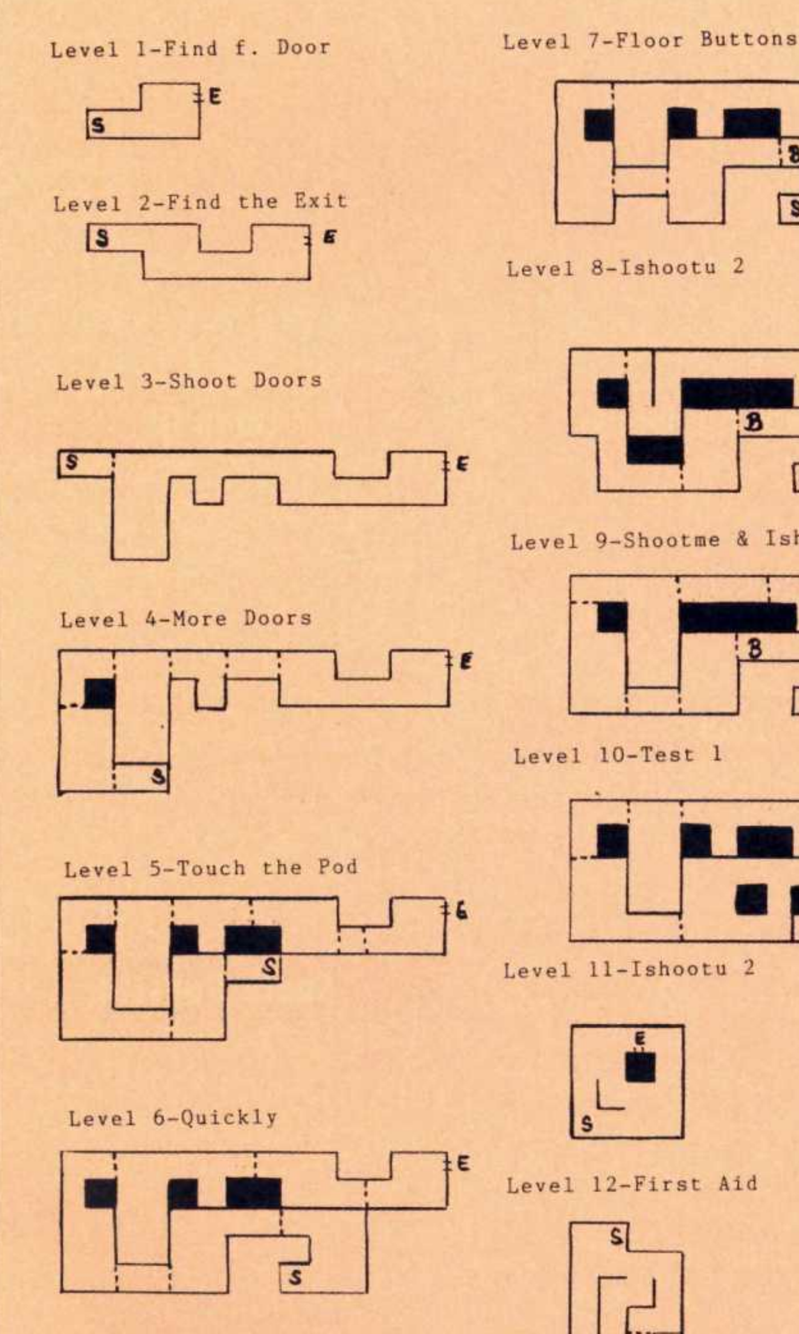
Maurice Waldner

Albanien	**Österreich**	**Belgien**	**Bulgarien**	**CIS**	**Zypern**	**Dänemark**	**England**
1 Verteid. 2 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Torwart 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 M.f.-Sp. 2 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Torwart 2 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer
Spanien	**Faeroe Isl.**	**Finnland**	**Frankreich**	**Deutschl.**	**Griechenl.**	**Holland**	**Ungarn**
1 Torwart 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Torwart 1 Verteid. 1 M.f.-Sp.	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 Verteid. 1 Stürmer	1 M.f.-Sp. 2 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer
R.Irland	**Island**	**Italien**	**Luxemb.**	**Malta**	**Nordirland**	**Norwegen**	**Polen**
2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 2 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 M.f.-Sp. 2 Stürmer
Portugal	**Rumänien**	**Schottland**	**San Mar.**	**Schweiz**	**Schweden**	**Tsch.-kei**	**Türkei**
1 Torwart 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 2 M.f.-Sp.	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Verteid. 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 M.f.-Sp. 2 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer	1 Torwart 1 Verteid. 1 Stürmer
			Wales	**Jugosl.**			
			1 Torwart 1 M.f.-Sp. 1 Stürmer	2 M.f.-Sp. 1 Stürmer			

Smart Ball

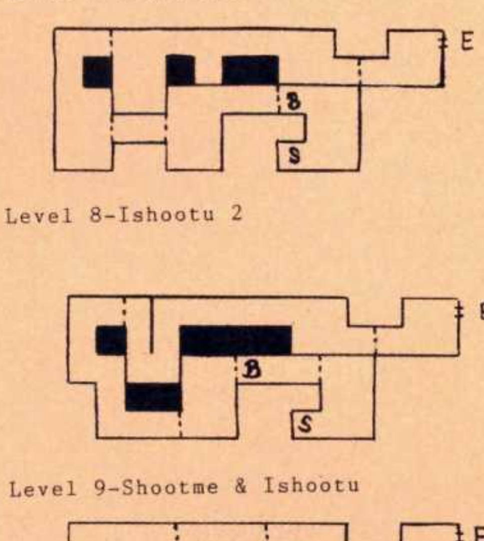
Levelwahl fürs SuperNES gefällig? Dann tippt doch einfach bei der Meldung *Push Start Button* im Titelbild folgende Kombination: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Select, Start. ■

Manfred Sorschag

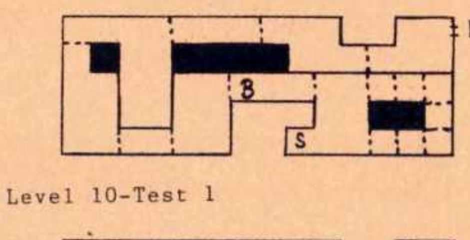


Level 7-Floor Buttons

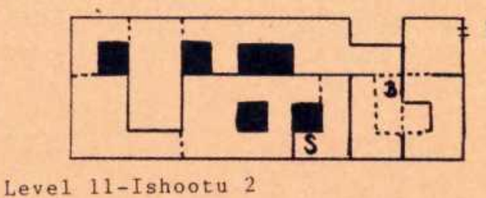
Level 8-Ishootu 2



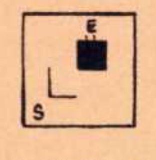
Level 9-Shootme & Ishootu



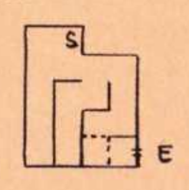
Level 10-Test 1



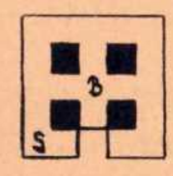
Level 11-Ishootu 2



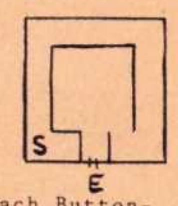
Level 12-First Aid



Level 19-Freeze Up

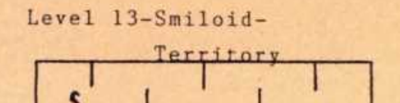


vor Button-druck

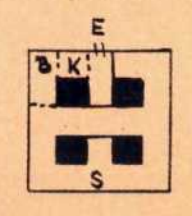


nach Button-druck

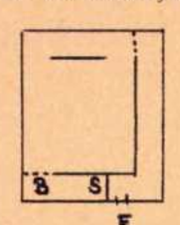
Level 13-Smiloid-Territory



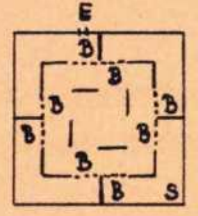
Level 14-Find the Key



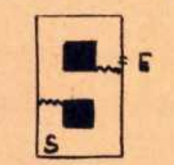
Level 15-Turkeys



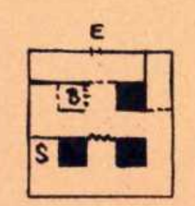
Level 16-Buttons o. Doors



Level 17-Glass Maze



Level 18-Mini Maze

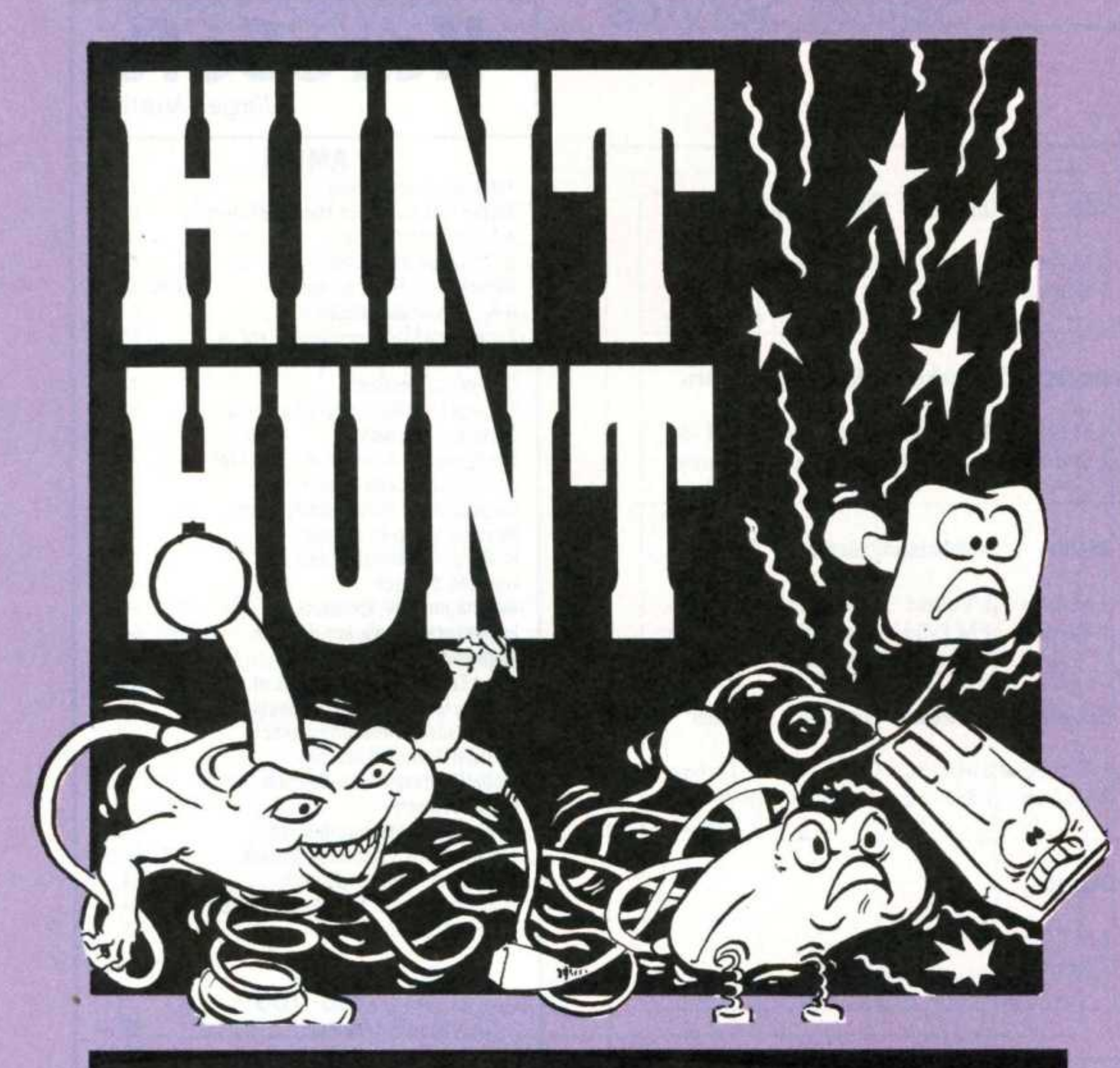


S = START
E = EXIT
B = BUTTON
K = KEY
⌇ = GLASS-WALL
⋮ = DESTRUCTIBLE-WALL

Faceball 2000

Hier sind die Karten für die ersten 19 Level. Mit ihrer Hilfe kann man einiges an Zeit sparen und sich so viele Punkte und damit Extraleben für die höheren Level holen. ■

Alexander Kurz



Die Fragen . . .

Global Effect

The Iceman wird auf seinem Amiga von einigen Diskettensorgen geplagt. Zum einen fertigt er die Sicherheitskopien, wie in der Anleitung beschrieben, über die Workbench an, im Spiel verlangt der Computer allerdings wieder die Originaldisketten, was ja wohl nicht der Sinn von Backups sein kann.
Außerdem gelingt es dem armen Herrn nicht, ein Spiel abzuspeichern. Jede Diskette wurde bislang mit einer Fehlermeldung zurückgewiesen. Wer weiß Rat? Oder sollte es vielleicht im *Create World*-Modus gar nicht möglich sein abzuspeichern? ■

(Tja, in Sachen Save-Disk kann ich auch nicht weiterhelfen, bei der Kopierfrage allerdings schon: Nehmen wir mal an, daß das Teil nicht kopiergeschützt ist, dann ist das Kopieren über die Workbench also möglich. Dabei ist allerdings zu beachten, daß die Kopie einen anderen Namen als das Original erhält: Heißt das Original beispielsweise 'Global_1', so heißt die Kopie anschließend 'Copy of Global_1'. Wenn das Spiel nun davon ausgeht, daß die Diskette 'Global_1' benötigt wird, fordert es diese natürlich auch an, in diesem Fall das Original. Abhilfe schafft man, indem man mit dem RENAME-Befehl der Workbench ganz einfach das 'Copy of ' entfernt, und schon sollte das Spiel auch mit der Kopie laufen...)

Pacific Islands

Hansi hat sich bei der Mission 5 der ersten Insel hoffnungslos verrannt. Wer kann bei der Rettung des gestrandeten Landungstrupps helfen? ■

Team Yankee II

Hierfür sucht Hansi jede Menge Tips, Tricks und Cheats. ■

M.U.D.S.

Meister Elendil sucht nach der idealen Mannschaft für das "höllische" Endspiel.
Sascha dagegen braucht einen Cheat für den PC, damit sein Konto immer schön voll ist. ■

Battle Isle

Michael hat das taktische Geschick im Level *RIVER* verlassen. Wer kann weiterhelfen? ■

Pinball Dreams

K&K suchen nach einer Spielerleichterung, möglichst in Form unbegrenzter Kugeln, auf dem Amiga. ■

The Godfather

Martina sucht auf dem PC einen Cheat für Unverwundbarkeit oder unbegrenzte Leben - wenn's nicht mit Codewörtern getan ist, käme auch ein kleiner Patch mit dem Hex-Editor gut an. Außerdem hat sie festgestellt, daß man, entgegen der Aussagen der Anleitung, gewisse Räumlichkeiten wie etwa die Bar, nicht betreten kann. Is' da nun was dran, oder ist ihr Spiel defekt? ■

(In Sachen Cheat kann ich mich noch dunkel dran erinnern, daß das Zauberwort 'PIZZA HUT' - eventuell mit Z=Y- lautet. Wo es aber einzugeben ist und ob es auf dem PC funktioniert, weiß ich allerdings nicht...)

Marble Madness

Für diesen Klassiker sucht Benjamin einen Cheat, damit ihm nicht immer die Zeit ausgeht. ■

Zool

Marcel sucht dringend den Ausgang aus Welt 2, Stage 2. ■

(Und hat Glück: Gerade flattert ein Brief von Markus Wolf auf den Tisch, der die Lösung des Problems liefert: Auf dem Weg durch das Level stößt man auf zwei Notenfolgen, die man am zweiten Klavier spielt, indem man nacheinander auf folgende Tasten hüpft: dunkelrot, gelb, rot, orange, grün, rot, gelb, hellblau, dunkelblau. Es sollte nun eine riesige Note erscheinen, die einen aus dem Level transportiert.)

Hook

Weiterhin plagt Marcel das Problem mit dem dritten Krug. Wer kann helfen? ■

Mad TV

Auf Sandras Schreibtisch sammeln sich im Verlauf des Spiels einige Zettel an. Haben die was Besonderes zu bedeuten, und kann man sie irgendwie loswerden oder bearbeiten? ■

Police Quest 3

Herr oder Frau Kann-meinen-Namen-nicht-schreiben hat am fünften Tag Probleme, mit Rocklin in der Bar fertig zu werden. ■

(Ich weiß nicht mehr genau, ob man sich Rocklin nur 'anschauen', oder gleich mit gezogener Waffe auf ihn losgehen soll. Wichtig ist auf alle Fälle, daß man sich vor der Abfahrt den Peilsender aus dem Computerraum geholt hat. Den klemmt man vor Betreten der Bar an das verdächtige Auto und nimmt auch einige Lackproben - sonst geht es später nicht weiter...)

Larry III

Black Flop sucht nach einem Weg, um im Flugzeug den lästigen Labersack loszuwerden. ■

(Der Typ freut sich tierisch über etwas Lesestoff - nämlich das Pamphlet, das man vor dem Betreten des Flugzeuges mitgehen lassen kann.)

Space Quest II

Benedikt hat sich erfolgreich aus dem Käfig des Jägers befreit und sucht nun nach dem weiteren Weg. ■

*(Der führt nach unten, und zwar über den umgekippten Baumstamm, an dem man sich abseilen kann.
Auch alles andere erledigt? Das Juwel aus der Höhle unter dem Sumpf geschnappt? Das kleine Männchen, das zu Beginn am Baum hängt, befreit? Sonst gibt's nachher eine böse Überraschung...)*

Ultima VI

Stefans Party sammelt Erfahrungspunkte en masse, wartet aber vergebens auf eine Levelerhöhung. ■

(Mit der Befreiung der Schreine ist es nicht getan, man muß an ihnen auch mit den passenden Runen und Mantras meditieren, um befördert zu werden.)

Bard's Tale II

Gisbert hat sich zunächst in der *Snare#7* im *Destiny Stone* von Colosse verlaufen. Dort sucht er die Antworten auf die Fragen der Rätselmünder bei den Koordinaten 13N/1E und 12N/18E. Weiterhin fragt er sich, warum in den Casinos nichts zu holen ist und wie er an das *Sword of Zar* herankommt. Zu letzterem Problem sei noch angemerkt, daß dem Typen im *Maze of Dread* schon die richtige Antwort *("DER")* gegeben wurde, das Teil aber trotzdem nirgends zu finden ist. ■

Legend

Jan hat nur zwei klitzekleine Anfragen: Wie öffnet man die Türen im Verlies von Truhadwyl? Und wie lauten die Namen, die man bei Moonhenge und der westlichen Burg eingeben muß? ■



... und ein paar Antworten

Holiday Maker

Das Paßwort, das Daniel in der 12/92 gesucht hat, erfährt man bei genauerer Untersuchung des Jeeps im zweiten Bild des Games. Eigentlich sind es zwei Paßwörter, denn das Programm akzeptiert sowohl *Kertakis* als auch *4WD*.
Außerdem sollte man sich alle im Spiel vorkommenden Vor- und Nachnamen merken und aufschreiben, da sie später noch als Paßwörter wichtig werden. Und gleich noch ein Paßwort, nämlich das für den Entzerrer: Es lautet *New Saxony*. ■

Ph. Grabbert/H. Schroeter

Elvira

Rocco sollte den Ritter vor der Waffenkammer einfach in einen Hinterhalt locken: Man zeigt sich ihm kurz und zieht sich dann wieder hinter die Ecke zurück. Der Typ kommt dann angewatschelt und bekommt das Schwert von der Seite auf die Rübe. ■

Holger Schröter

Ultima VI

Hier naht Hilfe für Markus: Im Osten des zweiten Levels befindet sich ein Hebel, der den Zugang zu Level 3 freigibt. Da man ihn nicht direkt erreichen kann, muß der Zauberspruch *Telekinesis* verwendet werden, den man bei Xiao in Moonglow auf der *Verity Isle* kaufen kann. Das Kartenstück des Piraten Moorehead wurde von den Zigeunern geklaut. Denen kann man nördlich von Trinsic das Teil für 50 Goldstücke abkaufen. ■

Christian Sommer

Islands of Lost Hope

Hier gibt's etwas Seemannsgarn für Denniver: Nachdem der Ring aufgenommen wurde, geht es erst zweimal nach Norden und dann nach Süden. Dort wird das Stroh auf den Boden gelegt und mit der Fackel angezündet *(drop straw, burn straw with torch)*. Das hat zur Folge, daß man von den Piraten unter Beschuß genommen wird - allerdings treffen die Deppen nicht. Nun kann man zur Kanonenkugel gehen, den Schlüssel wegwerfen und die Kanonenkugel nehmen *drop key, get ball)*. Jetzt geht es weiter zum Strand, also Kurs West, Süd, Süd und dreimal nach Osten. Dort bläst man ins Horn und wird von der Walmutti zum Schiff zurückgebracht *(blow horn, climb on whale)*.
Auf dem Schiff geht es sofort zur Kanone, die mit der Kugel geladen wird, anschließend wird das Piratenschiff unter Beschuß genommen *(n, put ball in cannon, fire cannon)*. Einen Schritt nach Osten getan, und man stellt fest, daß der Schuß nicht getroffen hat. Dafür entern die Piraten das Schiff, es kommt zum Kampf und man steht plötzlich dem feindlichen Kapitän gegenüber, der mit der Fackel geröstet wird *(burn captain with torch)*. Jetzt geht es in die eigene Kajüte, wo die Frau von ihren Fesseln befreit wird und den Ring überreicht bekommt *(open door, s, untie woman, give ring to woman)*.
Das war's. ■

Oliver Knagge

Starflight II

Und noch ein paar mahnende Worte an Denniver: Wenn Du in bester Rambo-Manier mit grell leuchtenden Schilden und feuerbereiten Kanonen durch die Galaxis rauschst, wird Dir nur selten jemand einen freundlichen Empfang bereiten. Stattdessen solltest Du Dich in dezenter Zurückhaltung üben und Dich an die Eigenheiten der verschiedenen Rassen anpassen, um erfolgreich Handel mit ihnen zu treiben.
Wenn Du von den Teelve in 125/95 *Livelong* kaufst und vorher den Bakschisch-Forderungen der Humna-Humnas nachgegeben hast, kannst Du von letzteren bei 237/88 im Tausch gegen das *Livelong* einen *Encounter Scanner* bekommen, mit dem man allen unliebsamen Begegnungen ausweichen kann. Außerdem verhökern diese Herrschaften diverse *Flux Maps*, mit denen Du unangefochten große Entfernungen im Hyperraum zurücklegen kannst.
Den sinnlosen Religionskrieg zwischen den beiden Tandelou-Rassen Eshvara und Eshvey beendest Du, indem Du ihnen das von den Spemen geraubte *most valuable thing* wiederbeschaffst. Das festigt eine Freundschaft besser als ein Schuß aus der Laserkanone, und wenn Du dann auch noch *obsequious* ihren Lehren lauschst, herrschen in dieser Beziehung Friede, Freude und Eierkuchen.
Bei den stolzen Kämpfern der G,nunk bei 159/30 muß man allerdings schon die Muskeln spielen lassen, ihnen *hostile* begegnen und möglichst noch ein paar ihrer Schiffe atomisieren. Dann schaffst Du es vielleicht, von ihnen als *G,nasch* anerkannt zu werden und bekommst vielleicht auch noch den Phaseninduktor, der so wichtig allerdings nicht ist.
Bevor Du dann durch die Singularität in die Vergangenheit fliegst, solltest Du Dir bei 132/16 noch die *Nid Berries* besorgen, denn erst die machen die depressiven Dweenle so richtig gesprächig. Die erzählen Dir dann ein Rätsel, das sie selbst nicht ganz kapiert haben und für einen Spaß halten, irgendwas von einem *fallen star of four, humming stones* und so weiter. *(Die anderen Sternenfahrer der Altzeit stehen unter der Tyrannei des Sternenungeheuers Uhl, sind entsprechend wenig kommunikativ und sollten mit Hilfe des Encounter Scanners umflogen werden.)*
Und bei richtiger Interpretation des Rätsels wirst Du sehr schnell den Schlüssel für und den Weg zur *Hall of Memory* finden, dort mit den letzten Vertretern der überlegenen Leghk reden und dann zusammen mit dem Roboter Gorzek die ultimative Waffe gegen das Uhl entwickeln. Nach dem Endkampf erwartet Dich dann noch eine kleine Überraschung - und Du hast Dich als echter *Overlord* erwiesen... ■

Christoph Niederkleine

Hard Nova

Adrian findet den *Grav Blocker* auf Rouyn and der Position 947-306. Den Droiden Alice - übrigens der stärkste Kämpfer im Spiel - findet man auf Tikko in den DSRE-Labs bei 667-367, allerdings braucht man zu seiner Aktivierung auch noch einen Schaltkreis, der irgendwo in dem Labor herumliegt.



Das Labor und den Raum über der Kneipe überlebt man nur, indem man die Party splittet und Galejay, den Darcator, als Scout vorschickt. Der kann mit seiner Wumme so ziemlich jeden Gegner ins Pixelnirwana pusten, anschließend vereint man die Party dann wieder. ■

Michael Waas

Amberstar

Da die Rätselmünder wild über die einzelnen Stockwerke des Rätselturms verteilt sind, hier ganz einfach alle Antworten auf einmal: Ohr, Sonne, Schnee, Schatten, Gedanke, Kirsche, Regenbogen, Leben. Einige andere Rätselmünder lassen sich ausschalten, wenn man in der Eingangshalle des Lord Kanzlers die Gemälde genauer untersucht, hier lauten die Antworten Maltor, Leonore, Fenora und Calwell.

Die dringendst gesuchte Zwergenmine liegt im Westen von Twinlake.

Der Systemabsturz läßt sich mit etwas Glück umgehen, wenn man vor dem Betreten des Obergeschosses der Drachenburg sicherheitshalber abspeichert, dann das Stockwerk betritt und sich sofort auf den Drachen stürzt, ihn abmurkst und nur den Drachenhort durchsucht.

Nimmt man sich nämlich vor dem Kampf die Gerümpelhaufen vor, scheint die Wahrscheinlichkeit eines Absturzes extrem zu steigen. Und falls auch das nichts hilft: Einfach mal bei Thalion in Gütersloh die Modalitäten für ein Update erfragen! ■

R. Schmidt/M. Waas

Final Fantasy II

Wenn Karsten das richtige Lied in der Jukebox auswählt, öffnet sich eine Geheimtüre.

Welche Musik gefragt ist, erfährt man von einem Typen, der irgendwo in der Nähe rumlungert. Nur so viel sei gesagt: Das Stück findet sich sehr weit hinten im Repertoire, das übrigens größer ist, als es auf den ersten Blick scheint... ■

Reinhard Schmidt

Might & Magic III

Die Hologrammkarte Nr. 5 findet man im Dungeon rechts von der Sumpfstadt. Allerdings benötigt man für diesen Dungeon noch einen Schlüssel, den man im Dungen auf der Inselgruppe bei C1/D1 findet. ■

Reinhard Schmidt

Abandoned Places

Die ersten Fragen von Dennis können nur grundsätzlich beantwortet werden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich bei diesem Spiel in Sackgassen hineinzumanövrieren - will heißen, man steht vor einer verschlossenen Tür, hat den passenden Schlüssel schon an anderer Stelle eingesetzt und kommt somit nicht mehr weiter. Um dies zu vermeiden, sollte man mit mehreren Spielstanddisketten arbeiten. Beim Betreten eines Dungeons also sofort abspeichern und diesen Spielstand erst dann wieder überspielen, wenn der Dungeon oder die Aufgabe geschafft ist. Ansonsten in größeren Abständen die Speicherdisketten wechseln, damit man mehrere Stufen hat, die man notfalls wieder zurückgehen kann.

Zur Problematik der unsichtbaren Trittplatten: Die gibt es im Spiel recht häufig, allerdings kann man sie nur am Klicken beim Drauftreten erkennen. Das hört man allerdings auch nur, wenn man die Musik ausgeschaltet hat. Also, so schön die Hintergrundmusik auch ist - trotzdem darauf verzichten und die Soundeffekte aktivieren, sonst ist das Spiel nicht zu lösen.

Und wieder zurück zum ersten Problem: Schon im Anfangsdungeon, in dem alle Monster beseitigt werden müssen, gibt es eine Türe, die man besser nicht öffnen sollte - sonst passiert genau das, was anfangs beschrieben wurde: Der Rest des Dungeons mit den letzten Monstern ist dann nicht mehr zugänglich.

Das Problem des Geldmangels ist leider nicht zu lösen, da man sich im Spiel an einen relativ festen Weg halten muß und nur an bestimmten Stellen in den Dungeons Gold finden kann. So gibt es das Buch des Lebens auch erst in der Bibliothek von Kal Kalon, nachdem der Anfangsdungeon absolviert wurde. ■

Jürgen Braun

Batman - Caped Crusader

Damit Maik wieder in Ruhe schlafen kann, bekommen er und sein C-64 hier gleich eine kleine Komplettlösung serviert.

Batman benötigt zunächst einmal folgende Dinge aus dem Stadtpark: seine Waffe, die Glühbirne und das Brecheisen. Nun kann man das dunkle Bild mit der Glühbirne erhellen und den dortigen Schuppen mit dem Brecheisen öffnen und die Taschenlampe organisieren.

Daraufhin sucht man mit eingeschalteter Taschenlampe in der Kanalisation und der dazugehörigen Geisterbahn nach folgenden Gegenständen: das Gebiß (sofort benutzen), den Rattenschädel, das Geld, den Hilferuf von Robin (sofort benutzen), die Handschellen und die Zange.

Der Rattenschädel wird im *It's getting smelly* benutzt, die Dynamitladungen werden mit der Zange entschärft. Draußen in der Kirmes findet man eine (sofort zu benutzende) Kamera, einen Revolver und Munition, die man erhält, wenn man am Geldautomaten spielt. Der Revolver wird geladen und am Schießstand benutzt. Dort gibt es, nachdem man alle Enten geplättet hat, eine Sonnenbrille – Munition kann man sich notfalls wieder am Geldautomaten besorgen. Mit der Sonnenbrille schreiten wir ins Spiegelkabinett und suchen dort nach einem Messer und einer sofort zu benutzenden Mundharmonika.

Dann beginnt die Jagd auf den Joker, der ordentlich Prügel bekommt und dabei eine Spielkarte fallen läßt. Letztere wird bei einer noch zu suchenden großen Spielkarte benutzt, durch die man anschließend hindurchgehen kann. Das Gerüst, das man bald darauf findet, wird erklommen - oben wartet Robin auf seine Befreiung.

Daheim in der Bathöhle sucht man sich dann den Schraubenschlüssel, die Diskette, den Dietrich, die Polizeimarke und die Handgranaten. Zuerst wird der Computer mit dem Schraubenschlüssel repariert, dann die Diskette eingeschoben. Draußen zeigt man dem Polizisten die Polizeimarke, schnappt sich das Seil, sucht einen Turnschuh und klettert aufs Dach.

Dort öffnet man die Türe und sucht auf dem anderen Dach die Taschenlampe, anschließend geht es zurück durch die Tür. Dann wird das Seil benutzt und unten mit der Taschenlampe der Dartpfeil und der Schlüssel gesucht. Der Aufzug wird benutzt, anschließend die Granate, und zwar im Bild *No Pin? Oops!* Batman schreitet jetzt durch die nicht mehr vorhandene Wand und wirft den Dartpfeil auf die Dartscheibe. Mit dem nun erschienenen Paß dürften die übrigen Türen kein Problem mehr sein.

Im Haus findet man ein Video und einen Schlüssel. Das Video wird natürlich in einen Videorekorder gestopft, der Schlüssel wird an einer verschlossenen Türe eingesetzt. Hinter dieser Tür findet man eine Virusdiskette, rechts befindet sich eine sofort zu benutzende Trompete. Das letzte, was noch zu tun wäre, ist, die Diskette in den Computer zu schieben. Geschafft! ■

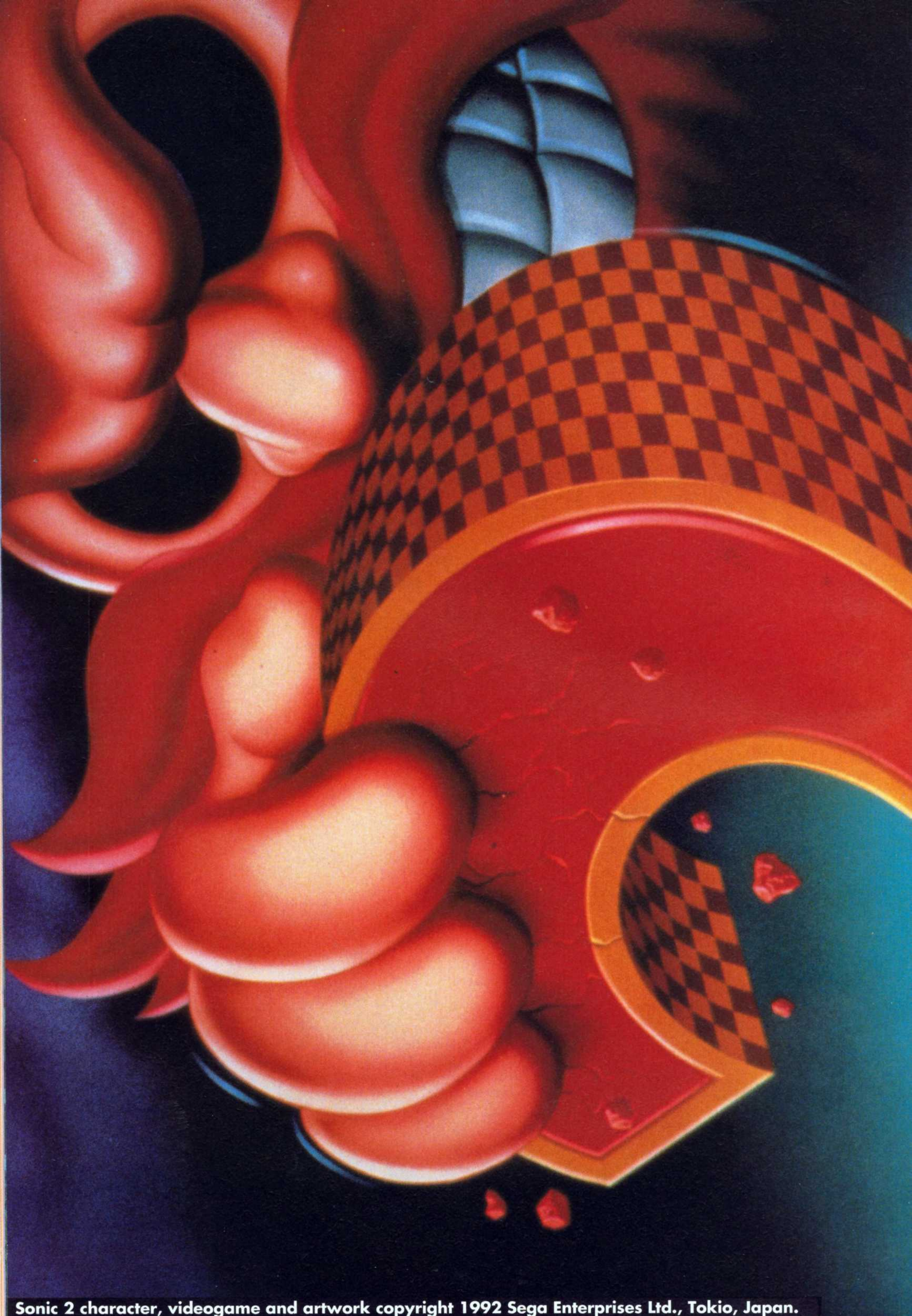
Sascha Strobel


ASM
aktueller
software
markt


DEUTSCHLAND
in den
SCHATTEN



aktueller
software
markt
ASM



Shadow of the Beast III

Probleme im Kampf gegen Maletoth? Dabei ist doch alles gaaanz einfach, wie Ihr gleich sehen werdet...

Level 1

Als erstes lauft Ihr bis zur Wand und springt dort auf die Plattform. Jetzt könnt Ihr ein bißchen am Hebel herumspielen, danach könnt Ihr Euch weiter rechts das wertvolle Metall einkrallen und dann am Rad drehen. So wird die Plattform auf wundersame Weise in die Höhe schnellen. Anschließend sammelt Ihr die Granaten auf und schleudert diese dann nach bester Rambomanier auf die Geschütze. Auf der letzten Plattform krallt Ihr Euch den Schlüssel, um dann weiter zur Tür links unten zu sprinten. Die Tür öffnet Ihr dann logischerweise. Die Goldbarren betteln ja geradezu danach, mitgenommen zu werden - also tut ihnen den Gefallen.

Jetzt geht es nach rechts über die vier Plattformen und dann das Treppchen hinauf. Hier klopft Ihr den Braten vom Feuer. Anschließend schiebt Ihr vorsichtig, ich sagte vorsichtig, den Braten unter die Stachelplatte. Da Ihr bekanntlich Tierfreunde seid (so hoffe ich doch!!!), öffnet Ihr mit Hilfe des eingesammelten Schlüssels die Käfigtür. So kann das "niedliche" Hündchen endlich wieder einmal frei herumtollen. Ihr klettert aber trotzdem sicherheitshalber auf die Leiter, damit Euch das liebe Tier nicht zu nahe kommt. Zum Dank wird Euch dann der Hund den Weg zu Eurem nächsten Goldschatz ebnen.

Nun springt Ihr auf die Raketenplattform, mit der Ihr dann in die Höhe schnellt. Achtet darauf, daß das Düsengefährt ständig waagerecht gehalten und nach links gelenkt wird! Dadurch könnt Ihr dann auch den Stein links auf die eigenartige Wippe schieben und einen Sprung auf den sicheren Boden wagen. Den Endgegner dürftet Ihr eigentlich mit links erledigen. Somit hättet Ihr dann das erste Level auch schon überstanden.

Level 2

Hier legt Ihr als erstes den Schalter vor der Zugbrücke um. Dadurch ist jetzt der Weg frei und Ihr könnt beruhigt die Brücke überqueren. Dann befördert Ihr das Rad zum Rammbock, repariert ihn und schlagt Euch mit ihm den Weg durch die rechte Wand frei. Anschließend düst Ihr zur Brücke, um den Kugellenker zu zerstören.

Bevor Ihr nun ins Bienennest springt, ist es wohl ratsam, die ganze Sache erstmal kräftig auszuräuchern. Als nächstes muß der Keil dran glauben, den Ihr zu Brei stampft. Nun bearbeitet Ihr die Falltür mit ein paar kräftigen Tritten, dann sollte es eigentlich abwärts gehen. Den Tisch, den Ihr dort vorfindet, schiebt Ihr in den linken Raum. Wenn Ihr nun das Hebelchen betätigt, werdet Ihr Euch vor dem kühlenden Naß gar nicht retten können. Natürlich hat die Sache auch etwas Gutes an sich, das Wasser wird Euch wieder zur Oberfläche befördern. Clever wie Ihr seid, zieht Ihr nun am oberen Hebel und steckt Euch anschließend das Gold ein. Nach dieser Heldentat gehts dann die Leiter hinauf. Den Tisch befördert Ihr mit einem kräftigen Ruck über die Kante, der aufgeblähte Schurke dürfte für Euch Superhelden auch kein Problem sein. Danach stoßt Ihr die Kiste ebenfalls in die Tiefe. Lebensmüde wie Ihr seid, springt Ihr nun auch noch hinterher.

Und frohgemut geht es weiter: Um ans sichere Ufer zu gelangen, müßt Ihr die obere Kiste zerstören. So könnt Ihr von Holzstückchen zu Holzstückchen springen. Um den Kranführer zu erledigen, benötigt Ihr etwas Übung. Aber auch das soll für Euch keine Hürde darstellen. Nachdem Ihr den Kerl dann endlich in die ewigen Jagdgründe geschickt habt, hüpft Ihr die Leiter hinauf, um ein weiteres Mal das begehrte Gold einzukrallen. Den Typen rechts zeigt Ihr dann erstmal was 'ne Harke ist. Vergeßt mir ja nicht, das Artefakt aufzunehmen. Und noch ein Stückchen weiter rechts werdet Ihr schon wieder für Eure Heldentaten in Form eines kleinen Goldschatzes belohnt.

Nun schwingt Ihr Euer Bein auf die Leiter und begebt Euch nach ganz unten. Dann schießt Ihr wie ein Verrückter auf die Falltür links. Achtet darauf, daß Ihr dem hockenden Typen auf gar keinen Fall auch nur ein Härchen krümmt. Auf der Leiter klettert Ihr hinauf bis zum Kontrollraum des Krans. Anschließend transportiert Ihr das Faß mit Hilfe des Krans auf die rechte Seite des oberen Transportbandes. Dann kriecht Ihr hinein und drückt den rechten Schalter. Nun duckt Ihr Euch und wartet hoffnungsvoll auf die Entdeckung eines neuen Levels.

Level 3

Und das kommt schneller, als es Euch vielleicht lieb ist... Um ins Nest des Adlers zu gelangen, schwingt Ihr Euch wie einst Jonny Weissmüller über die Äste des Baumes. Dort gesund und munter angekommen, zerstört Ihr des Adlers Behausung. Damit man Euch nicht auf frischer Tat ertappt, stürzt Ihr Euch der Gesundheit zuliebe von der rechten Kante. Nun entfernt Ihr die Beine der Bank und schiebt das linke Ende unter den steinernen Schädel. Dann schiebt Ihr den Schädel auf die Wippe, die Ihr unter dem Vogelkäfig plaziert. Anschließend klettert Ihr auf die Leiter und springt mit einem kräftigen Satz auf das andere Ende der Wippe - und schon kann der Vogel das Weite suchen. Nun drückt Ihr oben einen Knopf und schon findet Ihr Euch auf dem Rücken des soeben befreiten Vogels wieder.

Fliegt immer schön nach rechts bis Ihr in der untersten Höhle angekommen seid. Den beiden Gestalten dort widmet Ihr Euch solange, bis einer von den beiden einen Hammer fallen läßt. Diesen schnappt Ihr Euch dann sofort. Jetzt stellt Ihr die Weichen der Riesenkugelbahn so, daß drei Bälle auf die obere Ebene fallen und die restlichen auf die mittlere Ebene. Anschließend werft Ihr schnell einen kleinen Blick in die rechte Höhle und verschwindet ebenso schnell wieder. Nun bewegt Ihr die Marmorplatte mit Hilfe des Hammers auf die andere Seite bis zur Mauer. Danach macht Ihr noch kurz den Endgegner kalt und schnappt Euch anschließend das Gefäß. Wenn Ihr jetzt noch das Blut in das Glasgefäß füllt, wäre auch schon das dritte Level geknackt.

Level 4

So, nun habt Ihr schon sage und schreibe drei Level überstanden. Wäre doch gelacht, wenn Ihr Level 4 nicht packt. Also nichts wie los! Gleich rechts widmet Ihr Euch der großen Kugel. Dann geht's gleich die Treppe hinunter, über den Tisch und den Schrank. Nun könnt Ihr den nutzlos herumliegenden Hammer an Euch nehmen. Jetzt rupft Ihr dem Tisch das linke Bein ab und schiebt diesen dann ganz nach rechts. Danach gehts wieder zur großen Kugel, die Ihr mit dem Hammer ein wenig bearbeitet.

Da Ihr sowieso nichts Besseres zu tun habt, springt Ihr kurzerhand auf die Kugel. Nun weiter nach rechts oben. Hier wartet Ihr darauf, daß die Kugel nach rechts schwingt. Wenn dies geschehen ist, löst Ihr die Verankerung der Kugel mit ein paar gezielten Würfen. Das Puzzle rechts regt sicher Eure Phantasie an. Tut Euch also keinen Zwang an! Puzzelt was das Zeug hält! Wenn Ihr echte Puzzler seid, dürfte Euch das fertiggestellte Puzzle eigentlich verraten, wie Ihr die Fische umzusetzen habt. Dann klettert Ihr auf der anderen Seite mittels Leiter hinunter und laßt Euren schweren Körper in das Loch fallen. Dort könnt Ihr mit einigen Hammerschlägen den Schmelzofen an die linke Kante treiben. Die Kugeln freundet Ihr dann auch erstmal mit dem Schmelzofen an. Den Stachel oben rechts beschmeißt Ihr mit Shuriken und bringt ihn anschließend ins Pendeln. Wenn er sich so ziemlich links befindet, gebt Ihr ihm mit den Wurfsternen endgültig den Rest. Nun dückt Ihr den Schalter am Ofen, was zur Folge hat, daß das Eis in Plattformhöhe abschmilzt.

Weiter rechts betätigt Ihr dann den Hebel. Aus purer Langerweile sammelt Ihr die Kristalle ein und lauft anschließend zum Eisblock mit dem Kristall. Um an den vom Eis eingeschlossenen Kristall zu kommen, müßt Ihr den Eisblock mit dem Hammer zerschmettern. Nun endlich ist es soweit, alle Zutaten für die Superwaffe sind gefunden. Jetzt steht dem Jahrhundertkampf zwischen Euch, dem klassischen Superhelden, und Maletoth, dem ekligen und fiesen Obermotz, nichts mehr im Wege. Viel Glück!!! ■

Oliver Runge

Ultima VII - The Forge of Virtue

Für alle potentiellen Retter von Britain gibt es jetzt die Komplettlösung der ersten Zusatzdiskette. Nachdem man selbige installiert hat, besucht man am besten erst einmal Lord British. Das kann man natürlich nicht, wenn man ein neues Spiel anfängt. In diesem Falle sollte man sich in aller Ruhe von Trinsic über Paws nach Britain vorarbeiten. Es ist relativ sinnvoll, die *Isle of Fire* mit einer vollen Party zu besuchen, wobei alle Mitglieder mindestens die vierte Stufe erreicht haben sollten.

Lord British erzählt ein wenig von der Feuerinsel und gibt einem die Besitzurkunde für ein Schiff, die *Golden Ankh*. Selbige liegt vor Vesper. Es ist empfehlenswert, dieses Schiff zur Überfahrt zu verwenden, da es mit einer Menge zu Essen, Fackeln und einigen *Yellow Potions* beladen ist. Das Schiff befindet sich südlich der Taverne im vom Menschen bewohnten Teil der Stadt.

Reif für die Insel

Die *Isle of Fire* besteht aus drei Inseln. Die Einfahrt befindet sich im Süden der größten. Man legt an und besucht erst einmal das große Gebäude nahe des natürlichen Hafens. Hier findet man Erethian, einen blinden Magier, der sich hier sehr gut auskennt. Man sollte sich ausführlichst mit ihm unterhalten, ihn dabei jedoch nicht auf seine Blindheit ansprechen. Im Gebäude befinden sich zwei Moongates *(eines ist durch eine Illusionswand im Norden von Erethians Zimmer zu erreichen)*, der *Dark Core of Exodus*, ein Spiegel, in dem ein Dämon haust *(schon mal mit Doppelklick ansprechen)* und drei Statuen. Die Statuen repräsentieren die drei Tugenden. Man kann sie ansprechen, die mittlere teleportiert einen auf Anfrage gleich zum *Test of Truth*, die anderen verweisen auf die Moongates.

Der 'Test of Love'

Das linke Moongate teleportiert die Helden zum *Test of Love*. In diesem Teil der Inseln lebte der Erschaffer der Steingolems. Er ist längst tot, aber eine seiner Kreaturen lebt noch und trauert um ihren Bruder, der gerade bei einem Unfall um Leben gekommen ist. Der Steingolem bittet um Hilfe bei dessen Wiederbelebung. Als erstes liest man die Bücher in der Hütte durch, spricht mit dem Golem und betritt die Höhle im Nordosten. *(Man vergesse nicht, die magische Schriftrolle mitzunehmen, die aus einem Buch fällt.)*

Hier nimmt man einen Pickel und einen Eimer mit und verläßt die Höhle nach Süden hin, wo man zum Lebensbaum teleportiert wird. Man nimmt den Pickel in beide Hände und stellt den Eimer an die rechte untere Ecke des blutüberströmten Steines. Alsdann benutzt man den Pickel auf den Baum. Nicht attackieren! Man nimmt den blutgefüllten Eimer wieder mit zum trauernden Golem und benutzt das Blut nacheinander mit allen fünf Steinen, die den toten Bruder umgeben. Liest man die magische Schriftrolle nochmal, bemerkt man, daß man noch ein Herz braucht. Der Golem reißt sich netterweise seins aus der Brust - man doppelklickt den toten Bruder, und legt das Herz ins Leichenkästchen.

Nun liest man auf ein neues das Dokument, unterhält sich mit dem Wiederbelebten, geht wieder zum Baum, nimmt sich aber einen neuen Pickel und den Eimer mit. Wieder hackt man Blut aus dem Baum und schlägt nun ein Herz aus dem großen Stein. Man wiederholt das Wiederbelebungsritual, wobei man den toten Golem in den Steinkreis legen muß. Die hocherfreuten Golems geben dem Avatar das Amulett der Liebe, und man verläßt diesen Schauplatz durch das Moongate im Norden. Jedesmal, nachdem man ein Amulett erhalten hat, spricht man nochmal die zum Test gehörende Statue an, die dem Avatar jeweils einen Eigenschaftswert auf 30 setzt.

Der 'Test of Truth'

Die mittlere Statue bringt die Party zum *Test of Truth*, der, wenn man weiß, wie er zu lösen ist, der leichteste, sonst der gefährlichste ist. Man verläßt den Teleporterraum und durchquert die dahinterliegende Halle an den Wänden entlang. Im weiterführenden Gang liegt ein Hut. An dieser Stelle geht man im Norden einfach durch die Wand und hält sich im unsichtbaren Gang immer in Richtung Norden und Osten, nimmt in der Kammer das Amulett, und der *Test of Truth* ist geschafft.

Der 'Test of Courage'

Das rechte Moongate bring die Helden zum *Test of Courage*. Die hier auftauchenden Monster sind happig. Man öffnet die Tür im Süden durch Lockpicks (Dietriche). Im dahinterliegenden Raum bezwingt die Party erst mal alle Gegner. Sodann durchsucht man alle Toten. Der Schlüssel, den man dabei findet, öffnet die Tür im Osten, außerdem findet man eine *Magic Armour*. In den weiteren Katakomben findet man eine Menge Spinnen (töten), eine Kammer mit einer Kristallkugel (reinsehen), eine verschlossene Tür und eine Höhle mit einem Jungdrachen. Diesen bezwingt man, durchsucht die hier liegende Leiche einer Kriegerin und die Truhe und findet ein Glasschwert. Selbiges legen wir nun auf den Teppich vor der Kristallkugel (so wie in ihr gezeigt) und erhalten einen Schlüssel. Dieser öffnet die Tür.

In den folgenden Gängen hausen weitere Monster (töten), des weiteren finden sich zwei Eisenwände und zwei Altare, auf denen ein magischer und ein normaler Helm liegen. Diese tauscht man und die Stahlwände verschwinden im Boden. Dahinter befindet sich die Kammer eines unsterblichen Drachen, in der auch viele Leichen liegen. Manche sind nur noch als Rußflecken auf dem Boden zu erkennen, aber auch diese lassen sich durchsuchen! Man unterhält sich mit dem Drachen und tötet ihn - er erwacht wieder zum Leben. Mutig, wie es sich für einen Avatar gehört, nehmen wir das Juwel aus seinem Rachen.

Das magische Schwert

Anschließend geht man zurück zu Erethian. Diesen fragt man über das magische Schwert aus und schmiedet es. Dazu legt man den Rohling in die Esse und heizt ihm mit dem Blasebalg ein, bis der Rohling hell glüht. Nun läßt man den Avatar mehrmals mit dem Hammer auf das Teil einschlagen. Man nimmt das Drachenjuwel in die Schwerthand, benutzt es auf den Feuerspiegel, nimmt den Rohling in die andere Hand, spricht den Dämon im Stein auf das Schwert an und überredet ihn, als Führer des Schwertes zu dienen. Nach einigen Blitzen hält man das *Shadowsword* in den Händen, das folgende Fähigkeiten (Powers) hat, wenn man es darauf anspricht: 30 Manapunkte schenken, Gegner töten, Feuerball und Teleport zur Feuerinsel (im Moment logischerweise nutzlos).

Mit dieser Waffe kehrt die Party zum unsterblichen Drachen zurück. Man läßt den Avatar das Schwert ansprechen und bittet es, den Drachen zu töten. Nun erhalten wir auch das letzte Amulett, kehren zum Hauptgebäude zurück und sprechen nacheinander mit allen drei Statuen, Erethian und dem *Shadowsword*. Anschließend fahren wir nach Britain, holen die zwei Linsen aus dem Museum und begeben uns wieder zur Feuerinsel. Dort legt der Avatar die drei Amulette wie Kuchenstücke auf den *Dark Core*, so daß ein Dreiviertelkreis entsteht, und stellt die zwei Linsen jeweils zwischen den *Dark Core* und die Fackeln. Das Weitere regelt sich von selbst. Lord British steigert einem nun sogar die Kraft auf 60!

Weitere Tips

Im folgenden noch ein paar Tips zu Ultima VII generell:

Eine mächtige Waffe ist die *Hoe of Destruction (sollte sich mittlerweile herumgesprochen haben)*, die sich auf dem Weg von Britain nach Paws in einem Schuppen befindet. Ganz in der Nähe ist auch das berühmte Raumschiff. Die Tür zum Schuppen bricht oder sprengt man am besten auf, ohne sich länger mit der Suche nach dem Schlüssel aufzuhalten.

In den Obergeschossen der Festung des Liches auf Skara Brae gibt es in den Regalen eine unsichtbare Potion *(weswegen diese auch schwer zu finden ist)* - ihr Sinn ist allerdings unklar. ■

Frank Reidel



0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für gut angelegte

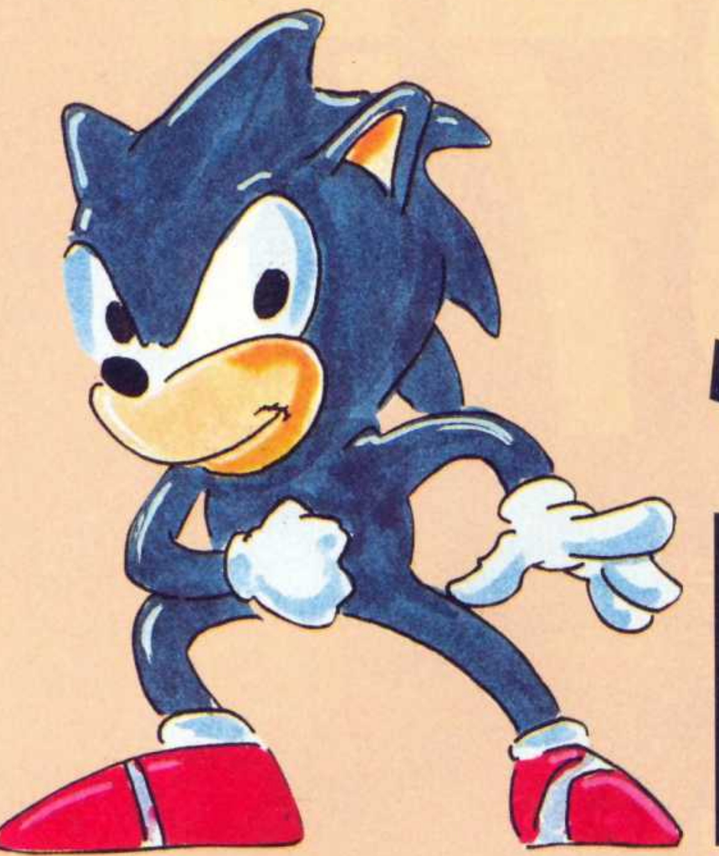
20,– DM



SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM



Jagd auf Dr. Robotnik

THE SONIC 2 PLAYER'S GUIDE PART ONE

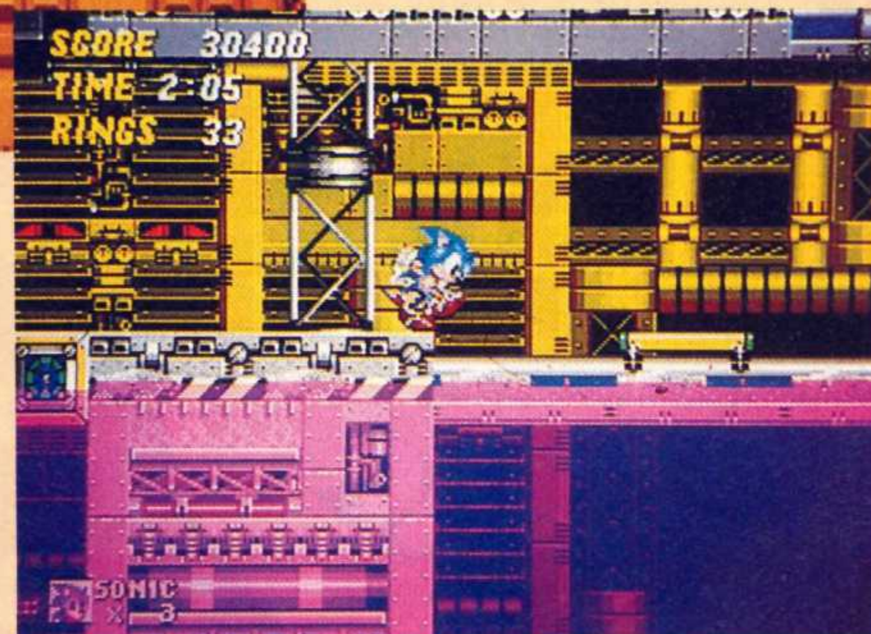
Dr. Robotnik ist wieder da. Das wahnsinnige Genie, das süße kleine Tiere in martialische Roboterhüllen steckt, frönt erneut seiner bösartigen Leidenschaft, und schon sind wieder alle Level von Sonics Heimat mit wildgewordenen Robotern verseucht. Wie Ihr Dr. Robotnik am besten das Handwerk legt, worauf Ihr achten solltet, und was Ihr nicht tun dürft; in unserem Sonic-Player's-Guide könnt Ihr's nachlesen.

Das erste Level ist zum Warmspielen gut geeignet, und obendrein könnt Ihr auch noch reichlich Ringe sammeln. Ihr wisst ja, wenn Ihr 50 Ringe bei Euch habt und an ein Sternschild kommt, darf Sonic in die Special-Stage, und bei hundert Ringen gibt's einen Sonic extra. Ansonsten solltet Ihr Euch mit den Bösewichtern und deren Verhalten vertraut machen. Wisst Ihr einmal, wie die Burschen sich bewegen und benehmen, könnt Ihr sie viel leichter besiegen.

Achtet auf die versteckten Höhlen, und sucht deren Eingänge! Dort gibt es neben Ringen auch Extragegenstände, und manchmal auch ein Extraleben.

Am Ende des zweiten Aktes wartet Robotnik zum ersten Mal auf Euch. Er sitzt in einer riesigen Bohrmaschine auf Rädern. Stellt Euch vor ihn, und wenn er auf Sonic zukommt, springt auf ihn drauf. Ihr könnt Euren Igel zweimal abprallen lassen, danach müsst Ihr auf den Boden zurück und warten, bis Robotniks Gefährt wieder auf Euch zukommt. Gefährlich ist hier eigentlich nur die Spitze der Bohrmaschine, die ab und zu mal auf Sonic abgefeuert wird: Einfach drüberhüpfen, und wieder drauf auf Robotnik!





▲ *Cool bleiben, Sonic hat genug Luft, um hier wieder rauszukommen*

◄ *Versteckte Höhlen verbergen reichlich Extras*

▼ *Ein ruhiger Schritt ist sicherer als ein gewagter Sprung*

In der Chemiefabrik

So richtg bunt, klein und komisch wird's im zweiten Level, der Chemiefabrik. Im ersten Akt braucht Ihr nur darauf zu achten, mit keinem der Bösewichter zu intensiv Kontakt aufzunehmen, und die Orientierung nicht ganz zu verlieren. Gerade in den Rohrpost-Leitungen weiß man nie so genau, wo man sich



▲ *Hinter den Mauern lauern Roboter*

gerade befindet. Noch dazu gibt es im Rohrpostnetz Verteilerstationen, die Sonic mal hierhin und mal dorthin lenken. Egal wo Ihr rauskommt, es führt immer ein Weg zum Ziel. Da dieser Akt eigentlich nicht sonderlich gefährlich ist, eignet sich auch die Chemiefabrik, erster Akt, hervorragend zum Sammeln von Ringen.

Gefährlich wird's im zweiten Akt, dessen Boden mit ein lila Chemobrühe bedeckt ist, in die Sonic zwangsläufig auch mal abtauchen muß, um ans Ziel zu kommen. Bevor unser Igel jedoch auf Tauchstation geht, gilt es erst einmal über mehrere bewegliche Plattformen zu gelangen. Springen kann hier ganz schön gefährlich werden. Stellt Euch lieber ganz an den Rand der Plattform, und wenn sie an die andere stößt, laßt Ihr Sonic einfach rüberlaufen. Diese Taktik erfordert zwar gutes Timing, ist aber sicherer als Springen.

Auch am Ende dieses Levels wartet wieder der fiese Robotnik auf Euch. Diesesmal sitzt er in einem fliegenden Gefährt, das mittels eines Saugstutzen Chemobrühe aufnimmt, die der Schurke dann auf Sonic herabregnen läßt. Bleibt in der Mitte des Screen, denn an den Seiten verschwindet der Boden, und Sonic fällt in die Lauge. Robotniks Gefährt saugt immer am linken oder rechten Bildschirmrand Lauge ein. Währenddessen steht es still und Ihr könnt gut angreifen. Laßt Sonic jeweils ein- oder zweimal gegen Robotnik prallen. Wenn er seine Lauge auf Euch abbläßt, springt und weicht den Spritzern aus. Wiederholt dies vier, fünfmal und Robotnik ist besiegt.



▲ *Schwierig, trotz Highspeed nicht den Plan verlieren*

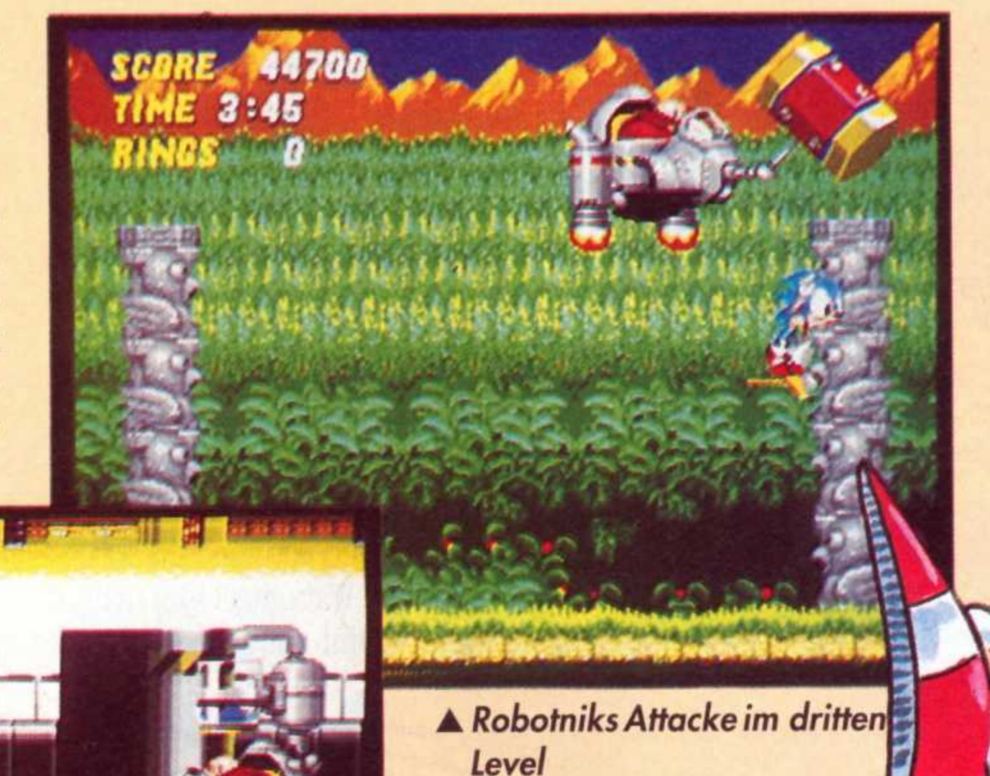
Ruinen, unter und über Wasser

Nach reichlich giftiger Dreckbrühe in der Chemiefabrik geht es in der Ruinen-Wasser-Zone schon sauberer zu. Auch ist dieses Level, obwohl es hier mehr Gegner gibt, nicht ganz so stressig wie der Besuch in der Chemiefabrik.

Sonic kann hier unter und über der Wasseroberfläche agieren. Beim Tauchen muß er allerdings darauf achten, hin und wieder an den aus dem Boden sprudelnden Blasenquellen eine besonders große Blase einzuatmen. Wenn Sonic über die Säulengänge rennt, ist Eile angesagt, die Bögen zwischen den Säulen bröckeln manchmal weg und Sonic stürzt ins Bodenlose.

Über Wasser solltet Ihr auf die Robotnik-Ornamente achten, die spucken

Euch Pfeile hinterher. Führt Sonics Weg an einer Mauer entlang, haltet nach Steinen Ausschau, die eine andere Farbe haben. Dahinter sitzen Roboter, die hervorbrechen wenn Sonic vorbeikommt, und ihn angreifen. Manchmal verstecken sich tiefe Schächte hinter dichten Büschen, und ehe Ihr Euch verseht, findet sich Euer Igel auf dem Meeresboden wieder. Auch in diesem Level gibt es geheime



▲ Robotniks Attacke im dritten Level

▲ Showdown in der Chemiefabrik

Räume, in denen Sonic Extras finden kann.

Am Ende des zweiten Aktes kommt es wieder zur Konfrontation mit Robotnik, der diesesmal im hammerschwingenden Schwebewagen zwischen zwei Totempfählen auftaucht. Jedesmal wenn Robotnik mit dem Hammer auf einen der Pfähle haut, schießt aus einem der Mäuler ein Pfeil, der, wenn er Sonic verfehlt, im gegenüberliegenden Pfahl stecken bleibt. Robotniks Fahrzeug schwebt zu hoch um es vom Boden aus im Sprung zu erreichen. Ihr müßt also erst einmal den Pfeilen ausweichen, und wenn sie im Totempfahl stecken auf sie draufspringen. Von dort aus könnt Ihr dann Robotnik erreichen, der auch hier mit einigen gezielten Sprüngen schnell erledigt ist.

Flipper, Casinos und jede Menge Leuchtreklame

Hurra, jetzt habt Ihr den Jackpot geknackt. Hier gibt's wenig Gegner und viele, viele Ringe. Ihr könnt ohne Probleme 300 Ringe einkassieren, und dazu noch diverse Extraleben gewinnen. In den Flippern, in denen Euer Sonic als Ball fungiert, und den Slotmachines dieses Levels dürft Ihr die Zeit nicht vergessen! Nur zu schnell sind die zehn Minuten herum, und Ihr verliert ein Igelleben. Wie gesagt gibt es nur wenig Gegner; weit

▲ Sonic als Pinball-Wizzard

gefährlicher sind die spitzen Pfähle, die immer dort auftauchen, wo Ihr es am wenigsten vermutet.

Am Schluß des zweiten Casino-Aktes wartet ein Superflipper, in den sich auch



bald der böse Robotnik einklinkt. So leicht das vorhergehende Level war, so schwer ist es, Robotnik hier zu besiegen. Er greift abwechselnd mit einer Bombe, die er auf Sonic fallen läßt, und mit einer Laserbarriere unter seinem Schweber an. Ihr müßt nun die Momente abpassen, in denen Robotnik weder eine Bombe fallen läßt, noch die Laserbarriere aktiv ist. Genau in diesen Augenblicken gilt es auf die Flipper zu springen und von dort aus weiter auf den Bösewicht. Versucht hier mit möglichst vielen Leben anzukommen, denn dieser Kampf mit Robotnik wird hart!

▲ Robotniks erster Auftritt

◄ Sonic im Casinoland

Wie es weitergeht, was in den nächsten Levels auf Euch lauert, was es dort zu beachten gilt, und vor allem welche Überaschungen der böse Robotnik noch für Euch und Sonic parat hat, erfahrt Ihr in der nächsten ASM, im zweiten Teil des Sonic-Player's-Guide. ■

Heiner Stiller



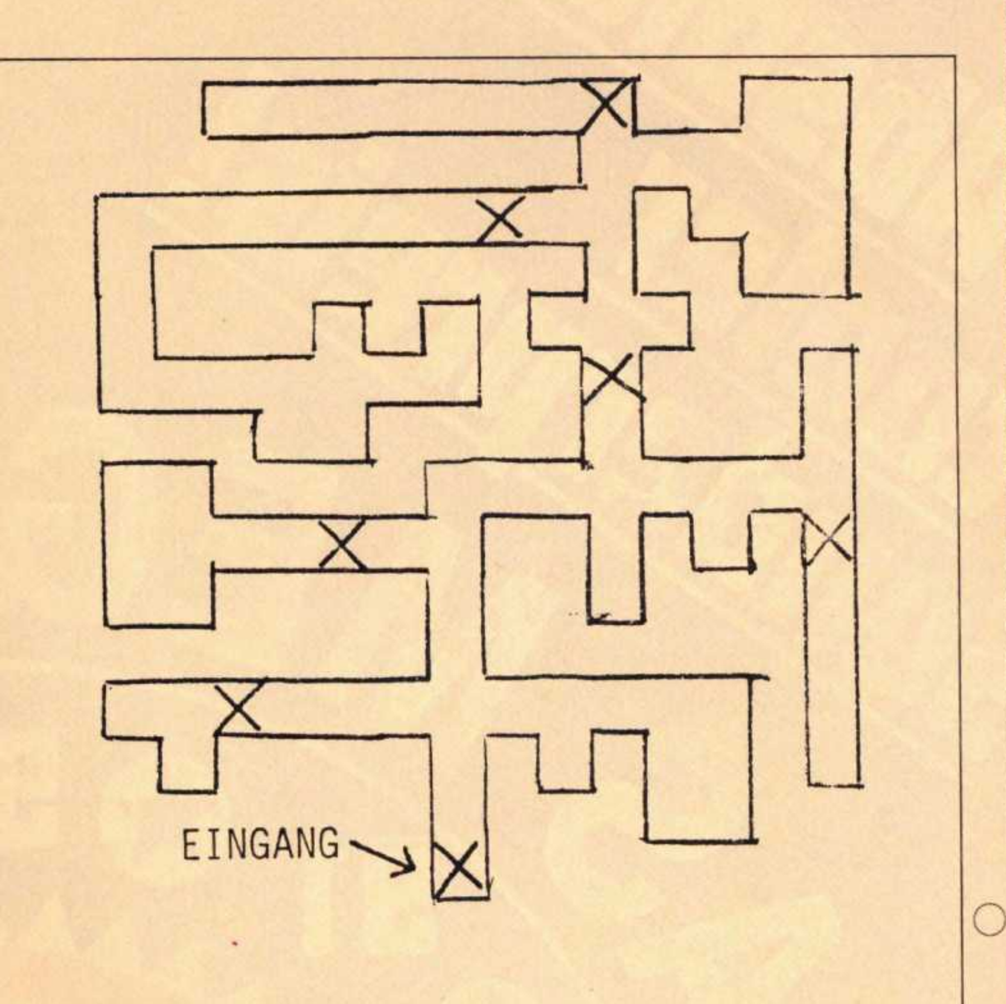


Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
...inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Das Schwarze Auge

Mühsames Aufsteigen durch Prügeleien mit Orks, Goblins oder anderen Nervensägen muß nicht unbedingt sein, man kann auch auf etwas andere Art in die zehnte oder elfte Stufe aufsteigen. Dazu begibt man sich nach Prem und besucht dort den alten Stollen (zwei Felder nördlich und eines westlich der Taverne 'Pottwal'). Dort läuft man solange herum, bis man von einem Steinschlag getroffen wird - die entsprechenden Stellen sind auf der Karte markiert.
Um sich aus dem Steinschlag zu befreien, benötigt man jeweils eine halbe Stunde - und in der Zwischenzeit erhält man dafür, daß man sich ja im Dungeon herumtreibt, mehr oder weniger APs gutgeschrieben. Innerhalb einer halben Stunde Echtzeit sollte es möglich sein, von der vierten in die zehnte Stufe zu gelangen. Allerdings sollte man erst in einer etwas höheren Stufe in den Dungeon gehen, da die Höhe der Gutschrift mit der Erfahrung steigt: So erhält man auf Stufe 1 für fünf Minuten Herumlaufen und Steine-auf-den-Kopf-bekommen etwa 150 APs, auf Stufe 8 oder 9 aber schon 800 bis 900 APs.
Auch sollte man das Spielchen nicht zu toll treiben, denn jeder Steinschlag bringt 8 bis 15 Schadenspunkte - eine kleine Ruhepause in einer Herberge sollte notfalls eingelegt werden. ■

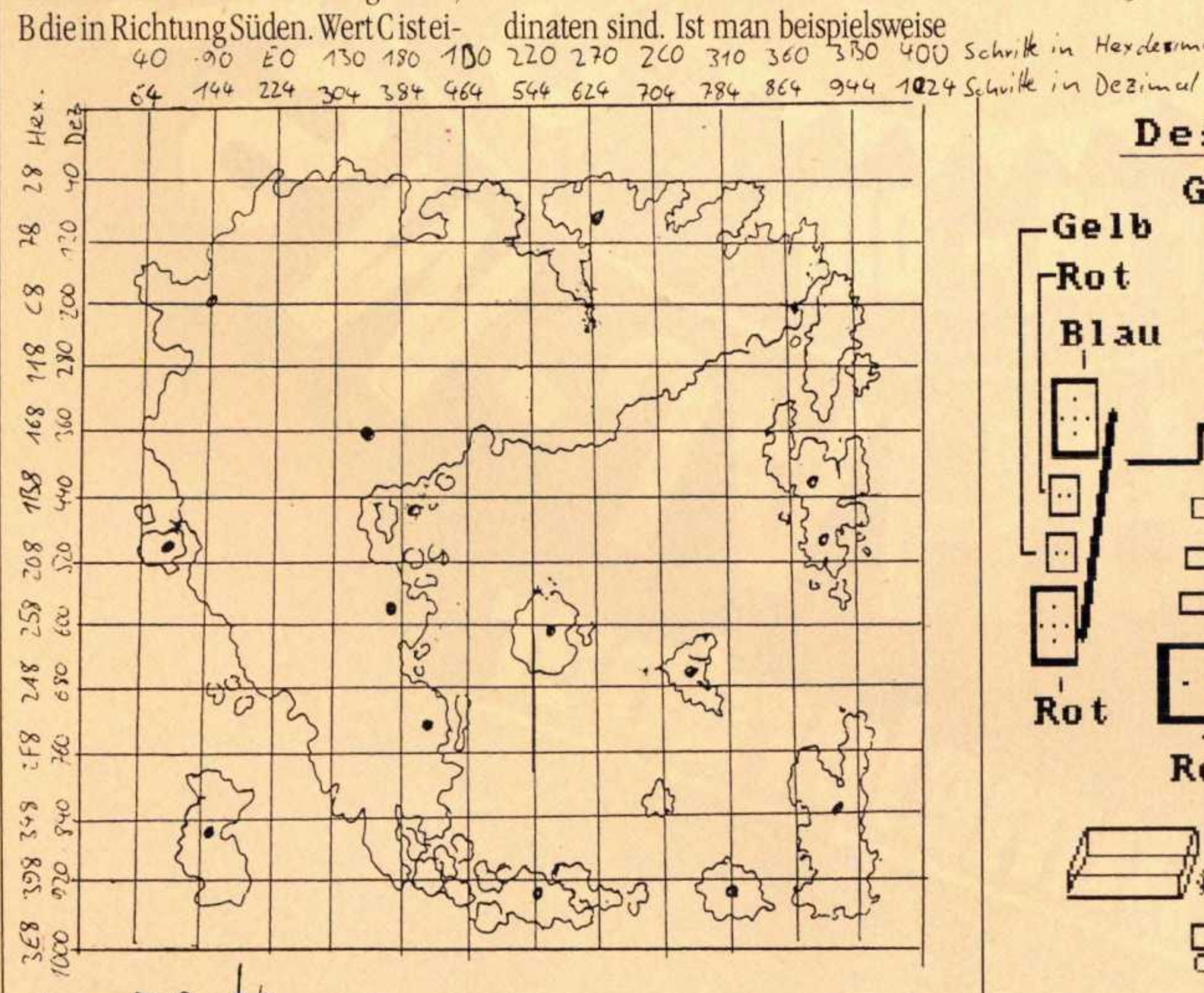
Christian von Döhlen



Ultima VI

Daß in diesem Spiel ein Teleporter-Cheat versteckt ist, sollte sich eigentlich schon herumgesprochen haben. Aktiviert wird der Teleporter durch das Drücken der Ziffernfolge 214 auf dem numerischen Tastenblock bei gleichzeitig gedrückter ALT-Taste. Es erscheint nun ein Menü in Gargoyle-Sprache, das nach drei Werten fragt. Die beiden ersten Zahlen sind dreistellige Hex-Zahlen, die die Position in Schritten vom Nullpunkt (bei 45N/38W) aus beschreiben. A sind dabei die Schritte in Richtung Osten, B die in Richtung Süden. Wert C ist eine einstellige Zahl, die das 'Stockwerk' angibt: 0 steht für die Oberfläche Britannias, '1' bis '4' für die Level des jeweiligen Dungeons, und '5' für die Unterwelt. Nebenstehende Karte zeigt die Oberfläche Britannias mit einem entsprechenden Koordinatensystem, bei den Teleports in den Dungeons kann es sein, daß man mal zwischen den Felsen steckt, dann einfach nochmals probieren. Wer übrigens genau wissen will, wo er sich gerade befindet, der kann sich mit der Tastenfolge <ALT>213 eine Zahlenkolonne anzeigen lassen, deren letzte Ziffern die aktuellen Koordinaten sind. Ist man beispielsweise tief in einem Dungeon und kurz vor dem Ableben, kann man sich die Koordinaten holen, sich mit dem *Orb of the Moon* herausteleportieren und nach einer Heilkur über <ALT>214 wieder an die alte Stelle zurückzaubern. Wer übrigens mit den Ladenschlußzeiten in Konflikt geraten ist, der kann die Tastenfolge <ALT>215 bemühen, diese stellt die Uhr um eine Stunde vor. *(Funktionieren tut das ganze sowohl auf dem PC als auch auf dem Amiga - und auf letzterem kann man so ziemlich viel Zeit sparen, da er nicht der allerschnellste Rechner ist.)* ■

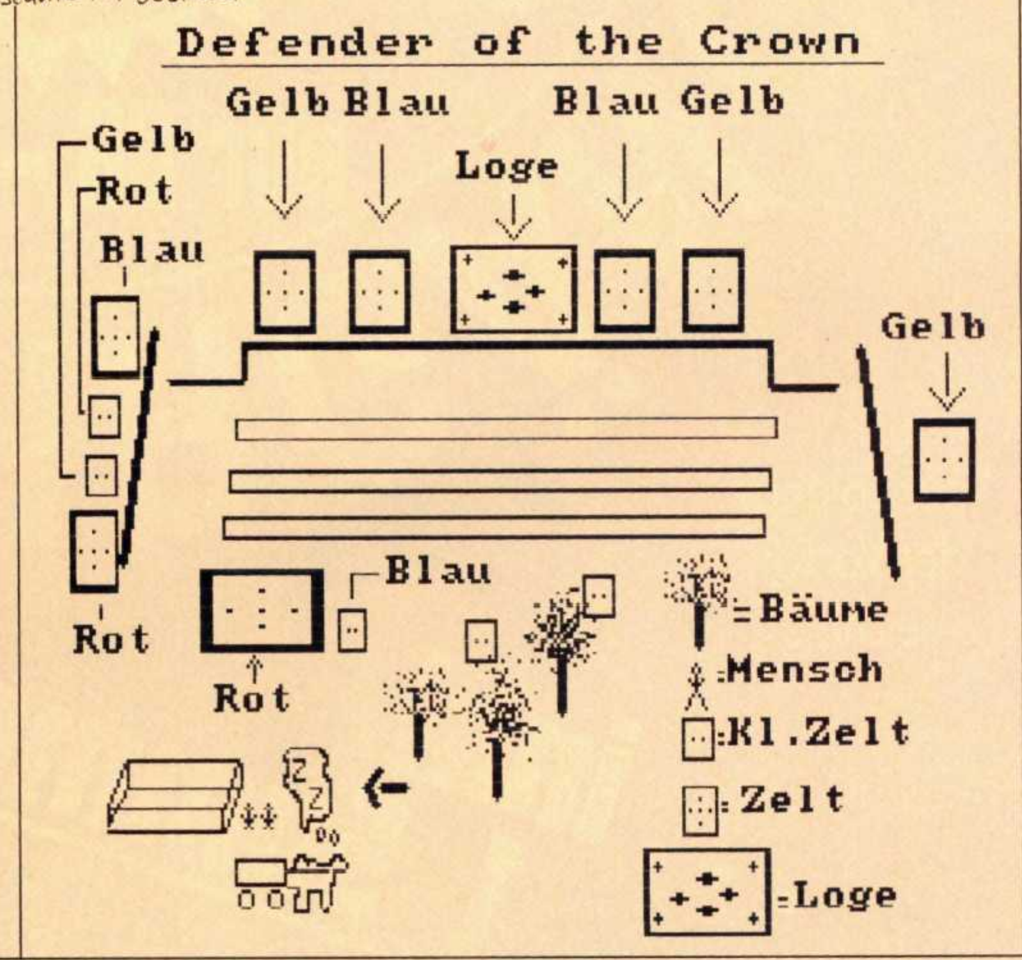
T. Birrer



Defender of the Crown

Wer bei den Turnieren immer wieder aus dem Sattel fliegt, der sollte mal folgenden Trick ausprobieren: Als Figur wählt man Wilfred of Ivanhoe, denn mit den anderen Personen klappt es nicht. Besucht man nun das Turnier und hat seinen Gegner gewählt, erscheint die untenstehende Übersicht auf dem Bildschirm. Sobald sich der Mauszeiger in das 'Schlafzeichen' (Zzz) verwandelt, plaziert man den Zeiger an der in der Abbildung markierten Stelle und macht nichts mehr. So gewinnt man jedes Turnier. ■

Ingo Sonnenburg



Castlevania 2

Hier ist eine Übersicht über alle Paßwörter für den Game Boy. ■

Andreas Koch

ALLE PASSWÖRTER ZU CASTLEVANIA 2 (GAMEBOY)

Crista / Pluma / Colac / Rock (Spalten)

(Normalstart)

(5.Burg,Teil 1)

(5.Burg,Teil 2)

(FINALE:Nach einigen Fackeln trefft ihr auf Dracula)

Ihr habt bei jedem Spielstart bzw. Passworteingabe 9 Leben (statt 2)

Dieser Code macht das Spiel schwerer:bei jeglichem(!) Treffer wird eure Peitsche um eine Stufe abgerüstet!!! (wie bei `CASTLEVANIA ADVENTURE`)

Super Mario Bros. 3

Wer beim *Pik N* immer in der ersten Reihe sitzen möchte, der kann sich ja mal folgende Übersichten als Nachschlagewerk bereitlegen: Wird immer zuerst die erste Karte der zweiten Spalte aufgedeckt, läßt sich schnell erkennen, welche Karte wo liegt. Zwar ist das System an zwei Stellen nicht ganz eindeutig, aber man hat ja zwei Versuche. ■

Martin Tazl

Hier Aufdecken > (zweite Reihe)

Blume	10	1up	Blume	1up	Pilz
Stern	Pilz	20	Stern	Pilz	10
Stern	Blume	20	Pilz	Blume	Stern

1up	Pilz	10	Pilz	Blume	Stern
Pilz	10	Stern	20	20	Blume
Stern	1up	Blume	Pilz	Blume	Stern

Blume	Stern	1up	Blume	20	Pilz
10	Pilz	20	1up	Pilz	10
Stern	Blume	Stern	Pilz	Blume	Stern

Pilz	Blume	20	Blume	10	Stern
20	1up	Pilz	10	1up	Blume
Stern	Pilz	Stern	Pilze	Blume	Stern

Pilz	Blume	20	Pilz	10	Stern
Blume	1up	Pilz	10	1up	20
Stern	Blume	Stern	Pilz	Blume	Stern

Blume	20	Pilz	Stern	1up	Blume
1up	Blume	10	Pilz	20	Stern
Pilz	10	Stern	Pilz	Blume	Stern

Blume	Stern	1up	Blume	1up	Pilz
10	Pilz	Blume	Stern	Pilz	10
Stern	20	20	Pilz	Blume	Stern

Pilz	Blume	1up	Blume	Stern	Stern
20	Stern	Pilz	10	1up	Blume
20	Pilz	10	Pilz	Blume	Stern

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

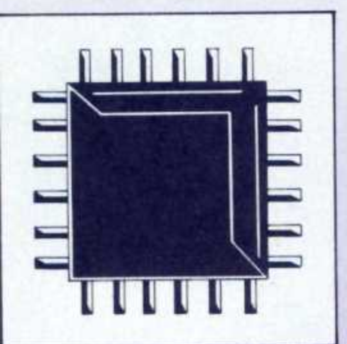
Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

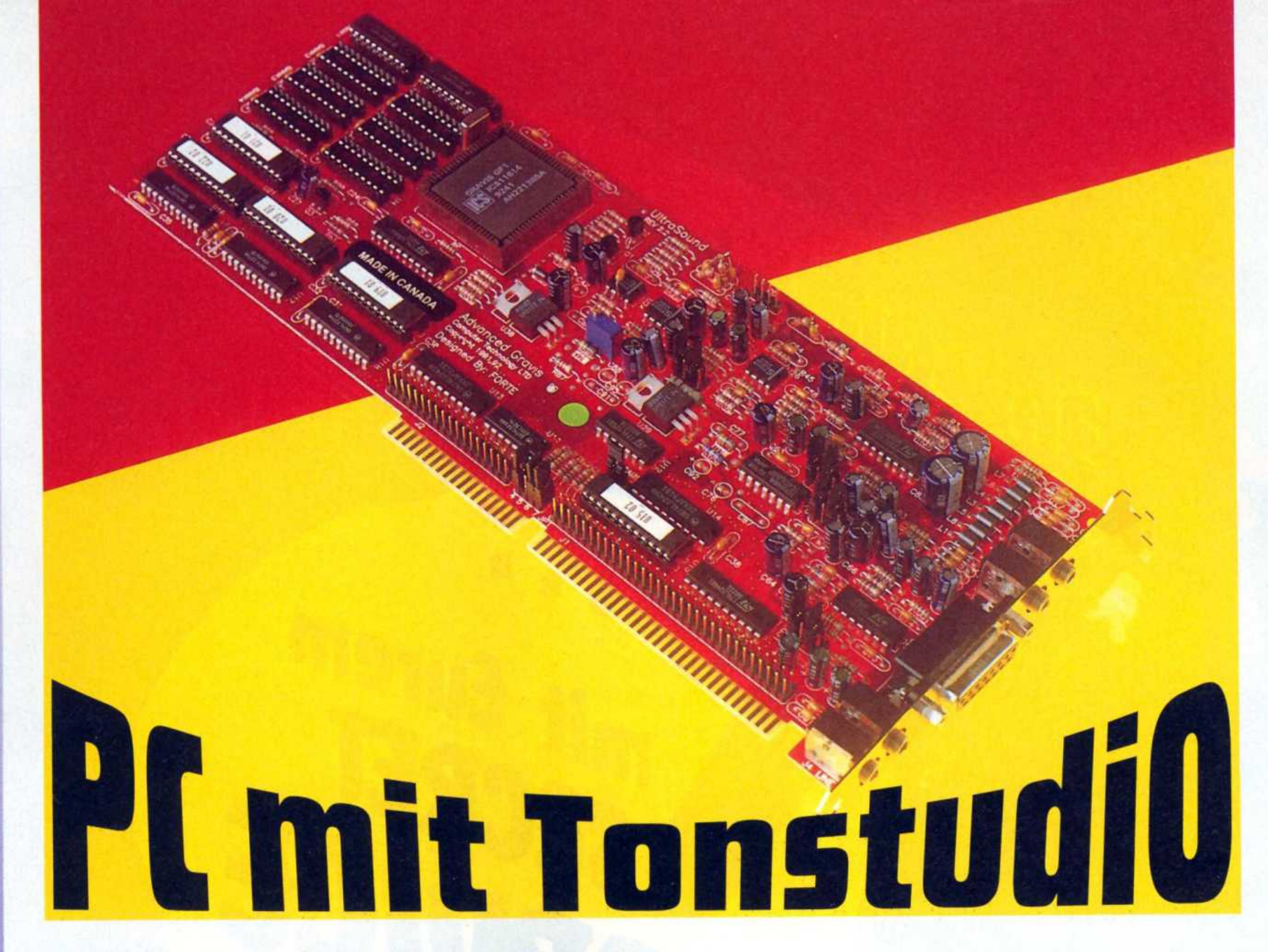
Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer
Michael




Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!





PC mit TonstudiO

GRAVIS ULTRASOUND

System: PC (mind. 286/16, Festplatte), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 380 DM**, Hersteller: **Advanced Gravis Computer Technology**, Kanada, Muster von: **Hersteller**.

War der PC in den grauen Tagen der Vergangenheit noch ein recht stiller Geselle, der sich akustisch hauptsächlich durch Quäks- und Piepslaute bemerkbar machte, änderte sich dies mit der Einführung der fast schon legendären AdLib-Karte schlagartig. Inzwischen gibt es reichlich Sound-Karten in fast allen Preislagen, die auch meist Respektables leisten, und ständig kommen neue hinzu!

Ein wenig anders stellt sich in diesem Durcheinander die **Gravis-UltraSound**-Karte dar, die für wenig Geld viel Neues verspricht: 32 Kanal Digitalklang in CD-Qualität, ein 8-Bit Stereo-Sampler, der auf einer Bandbreite von 1 bis 44 Kilohertz arbeitet, und 64 KByte Arbeitsspeicher. Daneben supportet die Gravis UltraSound-Karte MIDI nach dem Multi-Media-Standard. Dank dem beigefügten **SBOS** Emulationsprogramm können *AdLib*- und *Sound Blaster*-Sounds problemlos wiedergegeben werden.

Bezugsquelle für das UltraSound-Board hier in Deutschland ist u. a. die Firma CDV, 7500 Karlsruhe.

Quasi als Dreingabe findet sich auf dem UltraSound-Board ein Joystick-Port, dessen Reaktionsgeschwindigkeit einstellbar ist.

Vielfalt in der Anwendung

Die nackten Daten sind an sich eindrucksvoll genug. Eine echte Vorstellung, was **Advanced Gravis** mit Sound in CD-Qualität meint, bekommt Ihr jedoch erst beim Abspielen der beiliegenden Beispiele. Da ertönt Bachs Toccata im glockenklaren Orgelsound, und die 'Yellow Rose of Texas' hört sich tatsächlich so an, als würde sie mit einem Stahlsaiten-Banjo gespielt. Der Trick bei solchen Musikstücken ist eigentlich einfach, war aber bisher den Amiga-Besitzern und Usern sündhaft teurer Spezial-Hardware vorbehalten: Die Instrumente, die die Melodie wiedergeben, werden gewissenhaft und klar gesampelt. Danach steht beispielsweise das Banjo als Instrument im Computer zur Verfügung, mit dem die gewünschten Melodien zusammengestellt werden können.

Stärken und Schwächen

Das UltraSound-Board ist im UltraSound-Modus ein echtes Hörerlebnis. Werden AdLib- oder Sound Blaster-Sounds emuliert, klingt's natürlich grade so wie dort. Toll sind die Midifähigkeiten, und auch das beiliegende **UltraSound Studio 8**, eine Software, um Musik und Geräusche zu sampeln. Auch an Software für *Windows* wurde gedacht. Weniger schön ist, daß kein Kompositionsprogramm beiliegt, in dem die selbstgesampelten Sounds zu eigenen Musikstücken zusammengestellt werden können. Gehört ein solches Programm bei AdLib, Sound Blaster und Co. zur Grundausstattung, beim UltraSound-Board muß es separat gekauft werden.

Von diesem Minus einmal abgesehen, bekommt man für ca. 380 DM ein Stück zukunftsweisender Soundtechnik. Für Game-Freunde besonders interessant: *MicroProse* und *Electronic Arts* entwickeln bereits Spiele, die das UltraSound-Board unterstützen. Zu den angekündigten Titeln gehört eine neue Version von *Chuck Yeager's Air Combat* und *Grand Prix*. ■

Heiner Stiller

VIDEO MASTER

System: **Amiga**, Hardware: **1MB,** besser mehr, empf. VK-Preis: **ca. 200 Mark**, Hersteller: **Microdeal**, Muster von: **Hersteller**.

Der Pixel Quäler

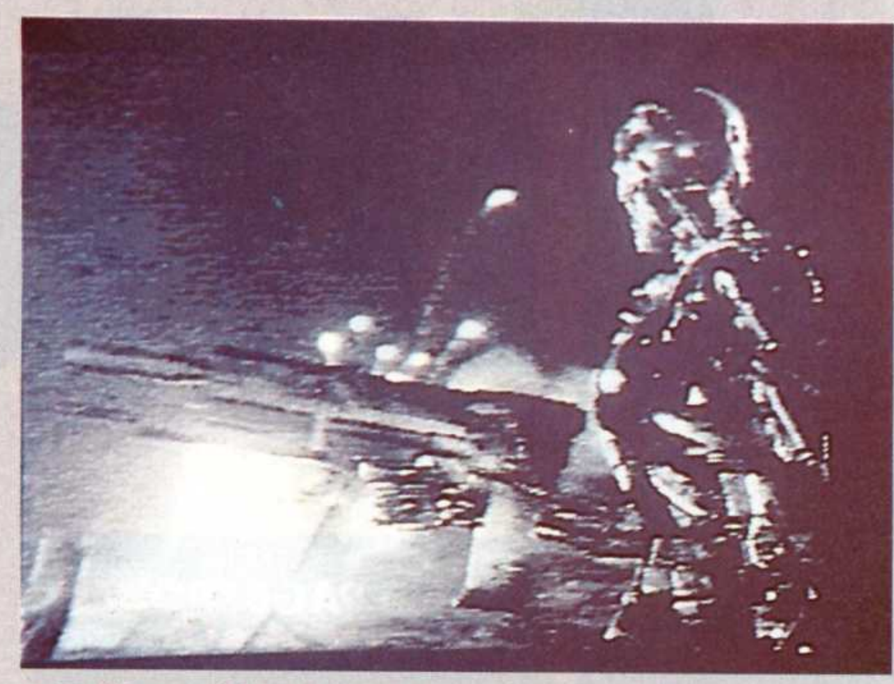
Jeder, der sich mit Computergrafiken beschäftigt, kennt das Problem: Da hat man einen Videofilm, aus dem man zu gerne die eine oder andere Szene herausdigitalisieren will. Was nun? Ein Digitizer muß her, und zwar möglichst billig!

Nun, recht kostengünstig ist er schon, der **Video Master** von **Microdeal**. Mal sehen, was wir für den Preis von umgerechnet 200 Mark erwarten dürfen: Die eigentliche Hardware befindet sich in einem unscheinbaren Steckmodul, das Ihr ohne größere Anstrengungen an den Expansions-Port Eures Amiga propfen könnt. Bereits jetzt treten einige Konstruktionsmängel ans Tageslicht, denn der Video Master fügt sich nicht passend an das Rechnergehäuse an, sondern hebt den Amiga ein paar Millimeter von der Tischkante ab. Hoffentlich macht das die Platine lange genug mit!

Als nächstes verbinden wir das Modul via Cinch-Kabel mit dem Videorecorder und starten die mitgelieferte Digitizer-Software. Doch schon naht die zweite Enttäuschung, denn ohne eine dicke Speicherweiterung passen nur ein paar Sekunden Film ins RAM. Von Farbe ist natürlich keine Spur, da der Video Master in diesem Modus ausschließlich Graustufen-Bilder produziert. RGB-Splitter? Fehlanzeige!

Etwas farblos ...

Richtig bunt wird es erst, wenn Ihr einen Camcorder an das Modul anschließt. Allerdings wird es jetzt etwas komplizierter, denn für farbige Aufnahmen braucht der Video Master drei unterschiedliche Bilder, für die Ihr jeweils die mitgelieferte rote, blaue und grüne Folie vor die Linse halten müßt. Also darf sich während dieser Prozedur weder das Motiv noch die Kamera bewegen. Aber selbst mit einem guten Stativ ist die Qualität etwas mager.



▲ *Doll isses nich': Ein Digi-Terminator aus T2*

Was bleibt? Nicht viel! Immerhin lassen sich mit dem Video Master halbwegs vernünftige Schwarz-Weiß-Bilder machen, die Ihr mit Malprogrammen wie *Deluxe Paint* weiterverarbeiten könnt. Ob das allein 200 Mark wert ist?

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv:
Günstiger Preis
Negativ:
Kein RGB-Splitter, schlechte Verarbeitung, schlechte Bild-Qualität, umständliche Handhabung

»ZUFRIEDENSTELLEND«

▲ *Klein und unscheinbar: der Videomaster*



Krieg ums

FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL

System: **PC** *(mind 386SX/20, 8MB auf Platte, VGA, unterst.: Maus, Joystick, Soundblaster, Roland)*, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Dynamix**, Muster von: **Hersteller**.

Die USA - Eine Nation im Football-Rausch! Alljährlich spielen sich in Amerikas Wohnzimmern Szenen ab, wie sie hierzulande nur bei Fußball-Weltmeisterschaften zu finden sind. Ganze Straßenzüge sind wie ausgestorben, der Bierkonsum steigt ins Unermeßliche, und die Einschaltquoten erreichen schwindelerregende Höhen. It's Super Bowl-Time!

Auch im Deutschland hat das Spiel mit dem Leder-Ei eine kleine, aber fanatische Fangemeinde um sich geschart. Der ganz große Durchbruch ist dieser Sportart in Europa indes noch nicht gelungen. Auch **Front Page Sports: Football** richtet sich an diese Minderheit, die sich im komplexen Regelwerk dieses amerikanischen Brauchtums auskennt.

Wer sich die komplette Kontrolle eines Teams nicht zutraut, kann die Steuerung dem Computer überlassen und sich auf die Trainer-Bank setzen. Aber auch diese Aufgabe ist alles andere als gemütlich, denn American Football ist mehr, als die Fernsehübertragungen vermuten lassen. Viel, viel Taktik steckt in diesem Spiel, und ohne einen guten Plan seid Ihr aufgeschmissen. Denn was nützt der weiteste Wurf, wenn niemand tief genug im gegnerischen Raum steht, um das Ei zu fangen? Front Page Sports: Football bietet daher die Möglichkeit, auf mehr als 200 Angriffs-Varianten zurückzugreifen, die Ihr mittels Editor sogar noch verändern könnt.



▲ *Im Ligamodus geht's um jden Punkt*

Sobald Ihr Euch einen schönen Entwurf zurechtgeschustert habt, könnt Ihr ihn auf dem Trainingsplatz ausprobieren und die eine oder andere Schwachstelle ausbügeln. Ähnlich wichtig ist natürlich die Verteidigung. Hier gilt es einen massiven Schutzwall zu bilden, um jeden Durchbruchsversuch gegnerischer Spieler zu verhindern. Bereits kleinste Fehler können im späteren Spiel katastrophale Folgen haben. Ein Loch in der Abwehr, und schon hat ein Kontrahent freie Bahn, sprintet auf die Null-Yard-Linie zu und hat oftmals den Touchdown so gut wie der Tasche. Gute Vorarbeit ist somit Gold wert. Spätestens im nun folgenden Match wird sich zeigen, wie gut die Planung war.

Dort wird Euch das gesamte Geschehen von schräg oben gezeigt. Ihr schaut also quasi Eurer Mannschaft über die Schulter, während das Spielfeld mal in den Bildschirm hinein, mal aus dem Bildschirm heraus scrollt, auf dem sich Dutzende von schick animierten Sprites um den Ball und jeden Zentimeter auf dem Weg, egal in welche Richtung, prügeln.

Fouls werden unbarmherzig von den Schiedsrichtern bestraft, die sich durch eingeblendete Zwischensequenzen zu Wort melden. Die dazugehörige Sprachausgabe bleibt ebenso wie die übrigen Effekte den Soundblaster-Besitzern vorbehalten. Ohne eine solche Karte verliert das Spiel viel von seinem Reiz, denn selbst das schönste Tackling macht ohne einen markerschütternden Schmerzensschrei nur halb so viel Spaß.

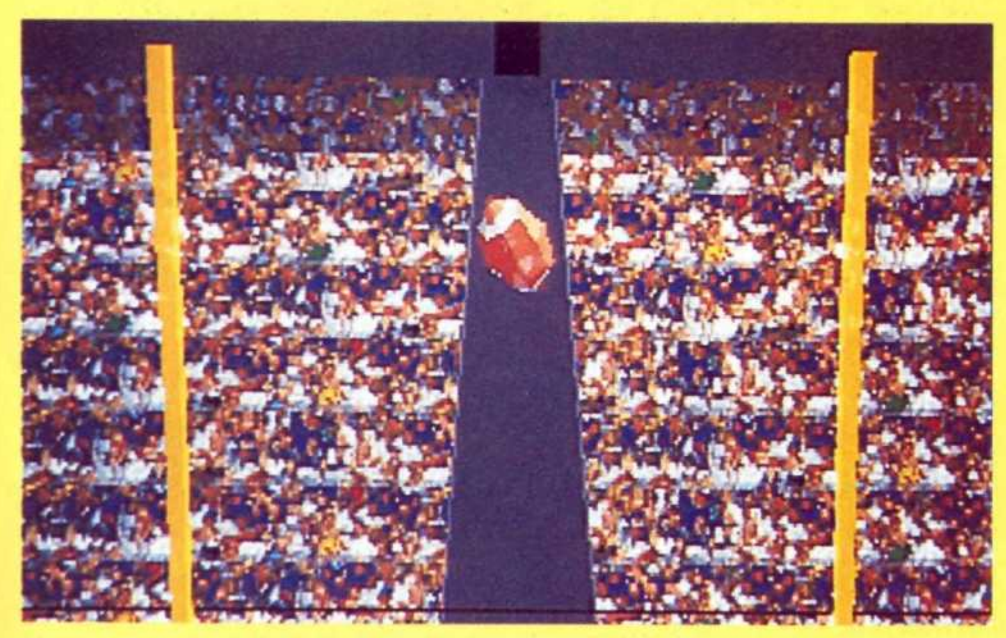
Gesteuert wird das Ganze entweder über Keyboard oder Joystick. Letzterer sollte bei zwei menschlichen Mitspielern unbedingt vorhanden sein; das Game



▲ *Wie beim Elfmeter: Anlaufen, schießen und ein bißchen beten, daß er drin ist.*



Leder



▲ *Ein wunderschöner Dropkick – auch grafisch!*

läßt nur jeweils eine Person an die Tastatur. Warum, weiß nur **Dynamix**. Besonders reizvoll ist es natürlich, wenn Ihr ein Team aus dem Boden stampft und über mehrere Jahre betreut.

Bereits die Entstehung eines neuen Vereins ist bisweilen äußerst amerikanisch: Ihr legt ein Bündel Dollarscheine auf den Tisch und kauft Euch einen. In Nullkommanix wählt Ihr noch den Namen und die Trikotfarben. Lebensnotwendig für den weiteren Erfolg ist im 'normalen' Fußball der Kauf und Verkauf von Spielern. Dabei geht es auch in Amerika zu wie auf dem Pferdemarkt. Je gesünder und kräftiger der Sportler ist, desto mehr ist er wert.

Mißtrauische Zeitgenossen können übrigens ihr Team durch ein Codewort vor den Griffeln Fremder schützen. Eine nette Idee, die besonders bei mehrfach genutzten Rechnern Anwendung finden wird.

Als nächstes stellt sich die Frage, wie die Liga aussehen soll, in der die Mannschaft spielen soll. Während die Session in einem kleinen Verband mit nur einer Handvoll Teams schon nach wenigen Spielen beendet ist, dauert das Ganze bei 28 Mannschaften natürlich etwas länger. Vier verschiedene Größen stehen zur Auswahl. Sogar der Name des zu gewinnenden Pokals läßt sich verändern. Richtige Profis können sich also von A bis Z eine eigene Football-Welt erschaffen.

Fazit: Dynamix wird zwar mit FPS: Football die Welt der Sportsimulation nicht revolutionieren, aber doch zumindest ein wenig bereichern. Allerdings werden vor allem Anfänger von der Funktionsvielfalt des Spiel förmlich erschlagen. Aber je mehr man sich mit diesem Spiel beschäftigt, desto größer wird der Spielspaß. Und wer schon *TV Sports Football* gerne gespielt hat, sollte ohnehin einen Blick riskieren. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Formel 1 Fahrschule

FORMULA ONE GRAND PRIX
- Konvertierung -

System: **PC** *(mind. 286er/ 16MHz, 1MB RAM, VGA/MCGA, 6,5 MB auf Platte, DOS 5.0, unterst. Maus und Joystick, Roland- AdLib- und Soundblaster)*, bereits erschienen: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.



„Eine der besten Rennsimulationen 1992"









▲ *Action in allen Lebenslagen. Am Start in Belgien, an der Box und im Regen in Monza.*

Klar Leute, ich weiß schon was jetzt kommt: "Das Programm ist doch uralt, spiele ich doch schon seit einem Jahr auf dem Amiga." Okay, okay, Ihr habt recht, aber die Umsetzung dieses begnadeten Rennspiels für den PC ist es wert, den üblichen Viertel-Seiten-Konvertierungsrahmen zu sprengen.



▲ *Optimale Darstellung der Strecken in 3D*

Nun, nach einem Jahr Versprechungen von MicroProse, liegt Formula One Grand Prix verkaufsfertig in den Regalen. Kurzum: Die Wartezeit hat sich gelohnt. Alle Rennfans sollten schon mal 6,5 MB auf ihrer Festplatte freimachen. Nicht nur, daß die '91er Rennserie mit Mansell, Senna und Konsorten jetzt mit 256 Farben abgeht, sondern der Spielfluß bleibt auch auf einem 286er Rechner erhalten. Fast schon in Echtzeit können dann die 486er Piloten über die Pisten braten. Der Schwierigkeitsgrad reicht von Volltrottel bis Senna Junior in sechs Stufen. Je nach Können dürfen sechs Fahrhilfen eingeschaltet werden: Automatische Bremsmanöver, Automatikgetriebe, Unzerstörbarkeit, Anzeige der Optimallinie und des optimalen Ganges und ein automatisches Ausrichten in Fahrtrichtung nach einem Dreher. Selbst bei den Gegnern hat man Mitspracherecht. Drei Einstellungen sind hier das Maß der Dinge. Zudem kann die Renndistanz stufenlos eingestellt werden, sowie die Dauer der Qualifikations- und Trainingszeit. Natürlich gibt es auch diverse Kameraperspektiven und die Motorsportflaggensignale.

Zwar hat MicroProse keine Rechte für die Benutzung der richtigen Teams und Fahrer bekommen, aber eine ausführliche Liste der Teams, Fahrer und Startnummern liegt bei, so daß mit dem Team-Selector die Original-Namen eingegeben werden können. Die Fahrzeugeinstellungen zu jedem Kurs reichen von der Getriebeübersetzung über die Reifen bis zum Spoilerwinkel. Das starke Handbuch beschränkt sich nicht auf die Bedienung, sondern stellt die Teams und Rennkurse ausführlich vor, gibt Fahrtips und einen befriedigenden Hintergrund zum Formel-1-Geschehen. Tolle Polygon-Animationen bringen eine ordentliche Portion Live-Atmosphäre mit, die Ihresgleichen sucht. Und wer immer schon mal wissen wollte, wie es bei einem Regenrennen ist, in der Gischt des Vordermannes zu fahren, der wird freudig überrascht sein.

Schrittmacher *Indy 500* hat seine Rolle als Vorreiter für PC-Rennspiele verloren. Nur in Sachen Fahrzeugabstimmung liegt der Klassiker noch vor *F1GP*. Unterm Strich bleibt ein Klasse-Game, das bei keinem Motorsportfan unter einem Jahr Festplatten-Haft wegkommen wird. ■

Marcus Höfer

Michael meint:
Wow!!!

»GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«


FALCON™
fly into
Action
Spectrum HoloByte
FALCON
SUPREME
ADVANCED TECHOLOGY
THE F-16 FIGHTER SIMULATION
Action SIXTEEN
Take to the skies in an F-16 Fighting Falcon and fly this award winning simulation from
Spectrum HoloByte
FALCON™
Available on IBM PC, Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 34,95 DM
PC Screen Shots
Plus two Mission Disks!
FALCON MISSION DISK II
OPERATION: FIREFIGHT
FALCON MISSION DISK
OPERATION: COUNTERSTRIKE
Operation: Counterstrike®
Available on Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 29,95 DM
Operation: Firefight®
Available on Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 29,95 DM
Amiga Screen Shots
Amiga Screen Shots
Action SIXTEEN
Erhältlich im führenden Versand- und Fachhandel.
Bezugsprobleme?
Tel.: 00 44 276 68 49 59
Send S.A.E. for FREE catalogue
Access
VISA
Digital Integration
Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ

Compilation

Reichlich Futter für arme Compis

Wo gibt's das sonst schon: soviel Ware für's Geld (außer in unserem Bazar natürlich)! Alle Compilations, die wir Euch heute vorstellen, enthalten zwischen drei und fünf Games, und das zu einem Preis, der auch schmaleren Geldbeuteln schmecken wird.

BattleTech (Activision)

Schwere Maschinen, reichliche Kloppe und einen Hauch Rollenspiel aus dem BattleTech Universum findet Ihr in der PowerHits-Collection (empf. VK-Preis ca. 140 DM) von Activision. **BattleTech: The Crescent Hawk's Inception**, **BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge** und **MechWarrior** sind ein Muß für Fans des Genres, die alles sammeln, was es auf diesem Sektor so gibt. Einen AT mit mind. 10 MHz sollten sie allerdings auch besitzen, auf dessen Festplatte noch ein bißchen Platz ist.



Battle Tech: Mensch und Maschine

Sci/Fi (Activision)

Gleich fünf Programme sind in der nächsten Ausgabe der PowerHits-Sammlung von Activision zu finden (286/10, Festplatte erforderlich, Packung enthält wie immer sowohl 3.5" als auch 5.25" Disketten, empf. VK-Preis ca. 140 DM). Die Games haben alle schon eine Anzahl Jahre auf dem Buckel und bilden eine ziemlich wilde Mischung. Raser kommen auf ihre Kosten mit dem Rennspiel **Death-Track**, bei dem alles und noch ein bißchen mehr erlaubt ist. Das fantasymäßige Prügelgame **Tongue of the Fatman** bekam sehr gemischte Reaktionen, als es 1989 das Licht der Spielewelt erblickte, ganz im Gegensatz zum Action-Rollenspiel **Prophecy**, an dessen Qualität es keine Zweifel gab. Die Rollenspiele **Circuit's Edge** und **Mines of Titan** schließlich waren Infocoms erste Gehversuche auf dem Gebiet der Grafik-Programme und sind eigentlich eher ein Fall für Fans.

No. 2 Collection (Starbyte)

Starbyte geht aufs Ganze. Gleich drei Wirtschaftssimulationen stecken in der **No. 2 Collection**. Während Ihr bei **Winzer** Spitzen-Weine keltern müßt, ruft bei **Space MAX** ASM-Hit-mäßig der Weltraum. **Black Gold** (auch ein ASM-Hit) entführt Euch in die Welt des Bergbaus (empf. VK-Preis: PC ca. 120 DM, Amiga ca. 100 DM).

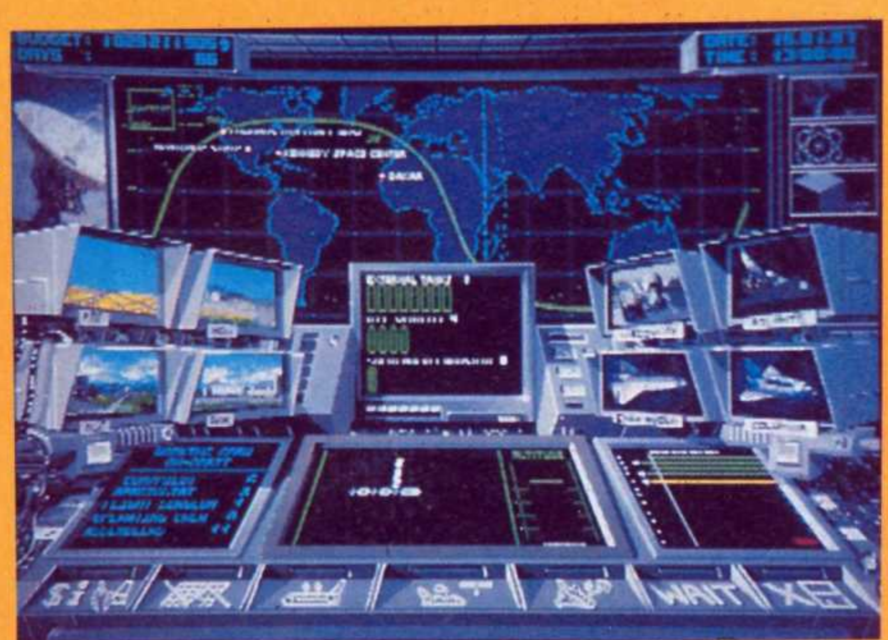
ab

Combat Classics (Empire Software)

Diese Sammlung von Kriegssimulationen für PC (empf. VK-Preis ca. 120 DM) und Amiga (empf. VK-Preis ca. 90 DM) bringt's gleich knüppeldicke in Form von zwei ASM-Hits: **688 Attack Sub** von Electronic Arts und **Team Yankee** von Empire.

Die U-Boot-Simulation bietet in zehn Szenarien viel Abwechslung für angehende Tauchkapitäne und zwar sowohl mit einem amerikanischen wie einem sowjetischen Boot.

Bei Team Yankee dagegen wartet eine Karriere als Panzerkommandant auf Euch. Und in die Luft gehen könnt Ihr schließlich mit nichts geringerem als dem **F15 Strike Eagle II** von **MicroProse**. Handbuch und Box sind übrigens in Deutsch gehalten.



Space Max: Erde ruft Raumschiff

MAX PACK
(Accolade)

Auf den ersten Blick mutet diese Zusammenstellung für den PC (empf VK-Preis ca. 100 Mark) ein wenig sonderbar an, aber was auf jeden Fall übereinstimmt, ist die Qualität der drei **Accolade**-Games.

Test Drive III bringt Fahrspaß auf fünf Highways mit drei Fahrzeugen. Klar, daß dabei kein VW Käfer oder ein Fiat Uno in der Liste auftaucht. Mit dem Chevrolet Cerv III, dem Lamborghini Diabolo und dem Pininfarina Mythos kann ordentlich über die Pisten gebraten werden.

Ein paar Zentimeter über der Erde schwebend geht es in **Hoverforce** auf die Jagd. Kopfgeldjäger der Zukunft sollten sich schon einmal anschnallen, denn auf schnellen Rechnern geht es rasant zu. Für abgeschossene Feinde, die in der Stadt lauern gibt es Dollars, die in den Equipment-Shops zum Tunen des Hovers benutzt werden können. Insgesamt zwölf Level müssen geknackt werden.

Völlig losgelöst vom Erdboden geht **Star Control** ab. Per Raumschiff darf im Stile vom Klassiker Asteroids durchs All geflogen und geballert werden. Steuern, Gasgeben und Waffenkonntrolle sind die Aufgaben, einmal abgesehen vom Feinde-Zerblasten.

QUATTRO FIGHTERS
(Codemasters)

Auf vier Spiele bringt es **Quattro Fighters** von den **Codemasters**. Der Name ist Programm, und so darf bei allen Spielen ordentlich drauflosgebolzt werden. Via Draufsicht wird bei **SAS Combat** geballert.

Zu Fuß im Dschungel können nur die Härtesten die vier Level bestehen, die mit Guerillas nur so gespickt sind. **Guardian Angel** ist ein Prügelspiel, das in Manhattan angesiedelt ist. Über jede Menge Gangs und Endgegner zu siegen, dürfte die Spieler für einige Zeit die Umwelt vergessen lassen.

Kamikaze ist ein klassisches Vogelperspektive-Ballerspiel. Szenario: Zweiter Weltkrieg.

Im Stile von *Afterburner* geht es bei **Mig 29** auf Feindejagd. Es darf also ordentlich geballert werden auf dem Atari ST (empf. VK-Preis ca. 25 Mark).



◄ Turbo-Action

▲ Traumwagen

▲ Hovern macht Spaß

SPORT'S BEST
(Loriciel)

Für den Atari ST/STE (empf. VK-Preis ca. 70 Mark) und für den PC gibt es jetzt Heimsport pur. Ganz passablen Fahrspaß bietet **Turbo Cup**, ein Rennspiel, bei dem ausschließlich auf französischen Rundstrecken Gas gegeben wird. Das Ding ist zwar nicht ganz neu, bietet aber - gemessen an den ST-Möglichkeiten - ein paar spaßige Rennen.

Beim **Tennis Cup** dürft Ihr auf die Spuren von Selechz und Stöhnabatini gehen. Die Optionen reichen von der Bodenart über Gegner und eigenen Spieler bis zum gleichen Tenor auf Zweispielerbasis. Als das Game auf dem Markt erschienen war, hatte es sich übrigens eine Menge Lob von den Kennern eingefangen.

Der Dritte im Bunde ist schließlich **Panza Kick Boxing**, ein Klassiker sozusagen unter den Fightergames. Ein kleines Testspiel hat mir auf jeden Fall mehr gebracht, als ein paar melancholische Ach-das-waren-Zeiten-Tränen.

Gleiche Umsetzung dieses Spieles auch für das CD-ROM (PC) (Empf. VK-Preis ca. 110 Mark). Denn auch für dieses System gibt es eine Loriciel-Collection. Doch statt Tennis Cup gibt es den Nachfolger **Tennis Cup II** und statt des Autorennens haben die Loriciels **Paragliding** mit auf die CD gepackt. Aber das gerechtfertig den Preis eigentlich noch nicht. Dazu sind noch 32 Musikstücke (insgesamt 60 Minuten) auf dem Silber. Die Qualität reicht von drögen Nationalhymnen bis hin zu peppigem Pop und seichtem Cocktail-Bar-Sound. ■

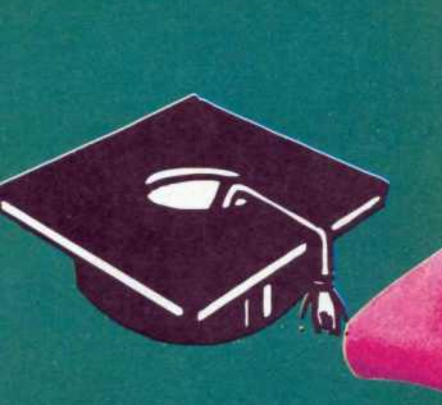
cus

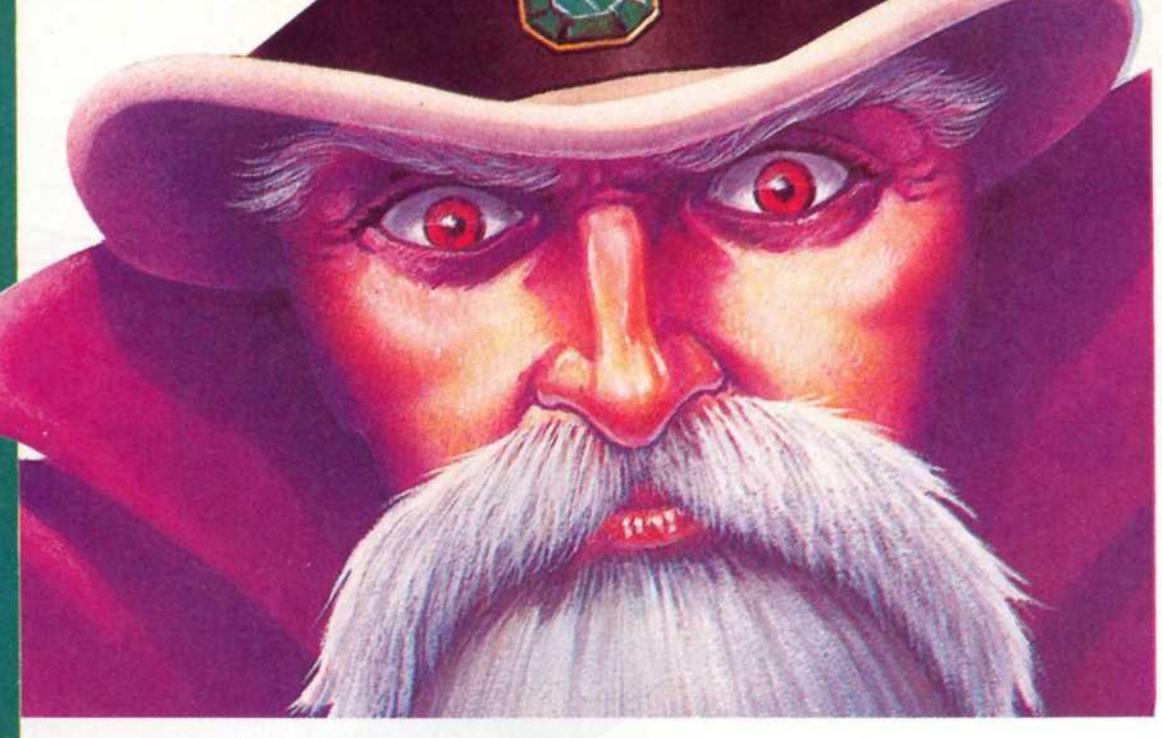


▲ Testfahrt (TD III)

▼ Kick' zu!







Education

Schule ist doof? Lernen langweilig? Kann schon sein, daß das oft so ist. Aber Ihr habt doch sicher nichts gegen Abenteuer oder Actiongames, die unheimlich Spaß machen, und bei denen man ganz nebenbei auch noch ein bißchen Mathe, Englisch, Logik oder sowas lernen kann!

SPELLBOUND!

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Lander Software**, 74 Victoria Crescent Road, Glasgow, G12 9JN, England, Muster von: **Hersteller**.

Buchstabenhaschen, und das in der richtigen Reihenfolge, ist die Aufgabe in Spellbound!. Innerhalb relativ großzügig bemessener Zeitlimits müßt Ihr Euch durch fünf immer schwieriger werdende Levels kämpfen. Jeder abgeschossene Gegner hinterläßt einen Buchstaben auf dem Bildschirm und einen saftigen Bonus auf dem Punktekonto. Zu Beginn jedes Levels erscheint ein Wort, dessen Einzelteile Ihr dann einsammeln dürft. Aber Vorsicht: Keine falschen Buchstaben berühren, sonst ist diese Runde verloren, und Ihr habt nur eine begrenzte Anzahl Leben. Schafft Ihr eine Runde, bekommt Ihr von dem verrückten Professor einen Schlüssel. Erst wenn Ihr alle fünf Schlüssel zusammenhabt, könnt Ihr Eure eigentliche Mission erfüllen, den Zauberstab der Hexe Morgana zu ergattern. Das Programm ist bisher nur auf Englisch zu haben, eigene Wörter können jedoch selbst mit eingebaut werden. Auf diese Weise könntet Ihr Englisch UND Deutsch lernen. Eine Highscoreliste ist übrigens ebenfalls mit eingebaut. ■

OPERATION NEPTUNE

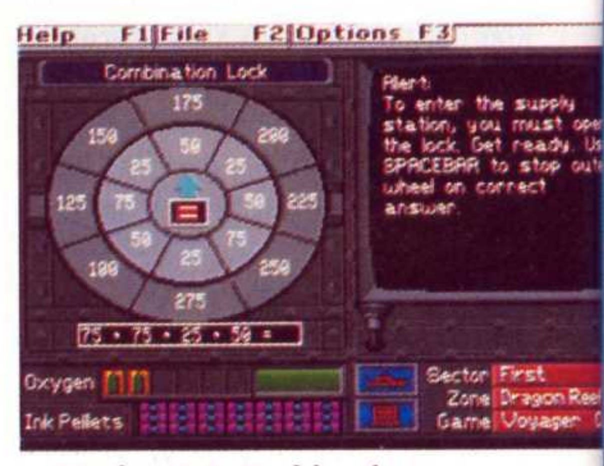
System: **PC** *(mind. XT, CGA, unterst. AdLib, Sound Blaster, Roland)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **The Learning Company**, 6493 Kaiser Drive, Fremont, Ca, 94555, USA, Muster von: **Hersteller**.

Auf Tauchfahrt geht Ihr bei Operation Neptune. In einem schnieken kleinen U-Boot düst Ihr fünf Levels lang durch die Unterwasserwelt des Südpazifik, immer auf der Suche nach den geheimnisvollen Kanistern einer gecrashten Raumsonde und dem Schiff selber. Fiese Fische machen Euch das Leben schwer, sie verfolgen Euer kleines Schiff, bewerfen es mit Steinen oder greifen aus dem Hinterhalt an. Mit Eurem Tintenwerfer könnt Ihr sie Euch eine Zeitlang vom Leibe halten. Strömungen treiben das U-Boot ab und ein Zeitlimit hilft auch nicht gerade. Nur ein zahmer Delphin frischt hin und wieder den Sauerstoffvorrat auf.

Bevor Ihr eine Bodenstation betreten oder den Inhalt der gefundenen Datenkapseln einsehen könnt, müßt Ihr deren Zugangscodes knacken, die aus den unterschiedlichsten Rechenaufgaben bestehen. Auch zwischendrin müßt Ihr immer wieder Aufgaben lösen, die mit dem Kurs des Schiffs usw. zu tun haben. Hilfestellung von seiten des Programms wird gegeben. Die Aufgaben könnt Ihr übrigens auch ganz nach Eurem eigenen Geschmack selbst einrichten. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr zumindest etwas Englisch könnt, da eine deutsche Version bisher noch nicht geplant ist. ■

HAVE FUN

▲ *Operation Neptune: Action & Fun*



▲ *Mathe: Kein Problem bei Operation Neptune*

THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY

System: **PC** *(mind. 286/10, VGA, Festplatte, unterst. AdLib, Sound Blaster)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **MECC**, 6160 Summit Drive North, Minneapolis, MN, 55430-4003, USA, Muster von: **Hersteller**.

Sehr abwechslungsreich geht es auf der Insel des bösen Dr. Quandary zu. Ob auf dem Rummelplatz oder am Strand, im Labor oder auf dem Schrottplatz: Untersucht alles, was Ihr anklicken könnt, schließlich geht es um Eure Lebens-Energie, die der Doktor geklaut hat. Geschicklichkeit ist bei der Lösung der Rätsel ebenso gefordert wie strategisches und logisches Denken. Froschfüttern, Säurefontänen, Zahlen- oder Notenrätsel sind nur einige der Hindernisse auf dem Weg zum bösen Doc.

Die Beschaffenheit der 14 Puzzles ändert sich mit jedem Spiel, was die Motivation des Action-Adventures enorm erhöht. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl in Form von Schießbudengewinnen, und auch die Insel selber stellt sich immer wieder neu dar. Leider nur auf Englisch, aber der Text steht nicht im Vordergrund. ■

Cracks der Krieg

Strategie

Das Universum ist auch in ferner Zukunft in keinster Weise friedlich. Horden extrafieser Aliens (die DeLuxe-Version mit besonders langen Krallen!) haben sich in einer riesigen Raumstation breitgemacht und große Teile von ihr erobert. Aber noch können die Bestien nicht frohlocken, denn eine Truppe beinharter Spacemarines ist unterwegs, um ein paar Monster zu pulverisieren!

SPACE HULK
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Electronic Arts,** England.

Ihr könnt also schon mal den Flammenwerfer auspacken, den Laser abstauben und den Schlüssel zur Waffenkammer in erreichbare Nähe legen, denn in **Space Hulk** geht es deftig zur Sache. Die Raumstation, die den Schauplatz der Ereignisse darstellt, ist eher eine Stadt im Weltraum, so riesig sind ihre Ausmaße. Unterteilt in viele Sektionen, konnten einige Bereiche vor dem Eindringen der Aliens gesichert werden. Diese Biester brauchen andere Wesen in die sie ihre Eier legen, und die der Alien-Brut als Wirtskörper dienen. Obwohl diese eklige Variante der Vermehrung nicht gerade neu ist (das Film-Alien läßt grüßen), bleibt sie für die eigentlichen Bewohner der Station eine Bedrohung, der begegnet werden muß!

Bestünden die Aliens nicht zu 40% aus Zähnen, weiteren 40% rasiermesserscharfen Krallen und 20% undurchdringlichem Chitinpanzer, würde einfach ein Kammerjäger genügt haben, um wieder für Ruhe in der Umlaufbahn zu sorgen. Aber so bedarf es der Kriegerelite, um die Ordnung wieder herzustellen.



▲ Harte Kerle für harte Jobs

▲ Mitten im Einsatz

Chef der kämpfenden Truppe

Als angehender Kommandeur einer Truppe Spacemarines dürft Ihr die Sache zunächst einmal langsam angehen und könnt Euch durch ein detailliertes Tutorial kämpfen, das Euch mit allen Spielelementen vertraut macht. Hier könnt Ihr Euch auch ganz in Ruhe mit der komplexen Steuerung vertraut machen, bei der mehrere Marines simultan kontrolliert werden müssen. Ihr seht das jeweilige Sichtfeld Eurer Kämpfer durch Kameras, die jedes Teammitglied auf der Schulter montiert hat. Während die Streiter im Training fix und fertig ausgestattet sind, muß die Truppe vor den Kampfmissionen ausgerüstet werden. Dabei gilt es, immer das Missionsziel im Auge zu be-



▲ Missionen zur freien Wahl

erkaste

halten: Manchmal müßt Ihr einen Bereich der Station von Aliens säubern und braucht dafür schwere Waffen, in anderen Mission betraut man Euch mit der Aufgabe, Gefangene zu befreien, die natürlich nicht verletzt werden dürfen.

Vom Brett auf die Disk

Space Hulk ist das erste Resultat der Zusammenarbeit zwischen **Electronic Arts** und dem Brett- und Rollenspielspezialisten **Games Workshop**. Angesiedelt im *Warhammer 40 000*-Universum, genießt Space Hulk als Brettspiel schon so etwas wie Kultstatus. Mit feiner 3D-Technik und animierter VGA-Grafik ausgestattet, bietet die Computerversion alles, was am Brettspiel Spaß gemacht hat und noch etwas mehr. Über 50 verschiedene Missionen auf abgelegenen Asteroiden, vereisten Raumstationen und Imperialen Basen warten auf Euch. Ihr könnt einzelne Aufgaben herauspicken oder eine Kampagne spielen, in der die Missionen untereinander verkettet sind. Dazu kommen noch stimmungsvolle Soundeffekte und eine passende Musikuntermalung. Insbesondere die integrierte Sprachausgabe trägt viel zur Atmosphäre bei: Während der Missionen lauscht Ihr dem Intercom-Funkverkehr Eurer Team-Mates, hört mit, wenn es an anderer Stelle zum Kampf kommt – wenn die Aliens gnadenlos zuschlagen, um sich ihre Opfer zu holen.



▲ **Auftrag gescheitert**

Voller Atmosphäre, bepackt mit interessanten Spiel-Features, sowie technisch gut in Szene gesetzt ist Space Hulk nicht nur ein vielversprechender Anfang für die Electronic Arts/Games Workshop - Zusammenarbeit, sondern auch eines von jenen Games, die lange und viel Spaß machen werden. Ab März könnt Ihr zunächst auf dem PC auf Alien-Jagd gehen und spätestens einen Monat später auch auf dem Amiga. ■

Heiner Stiller

▲ **Die Wappen der Einheiten** ▼

▲ **Raumstation in Not**

◄ **In der Waffenkammer**

SPACE HULK



◄ **Da geht's lang, Brüder**

CD-ROM	
Mod. Sprachlehrgang	299,00
Gunship/Midwinter	139,90
Rick Dangerous+More	139,90
Railroad Tycoon	119,90
M1 Tank Platoon	119,90
Red Storm Rising 2	119,90

Top Titel Media Control Charts

Amiga	DM
1869	89,90
BAT 2	99,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings - Oh! No More	74,90
Populos II	79,90
Silent Service II	104,90
Special Forces	104,90

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
ATAC	119,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Formula I Grand Prix	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

Der Wahnsinn geht weiter!

neu

Jetzt bei United Software: VHS-Videokassetten

Unterhaltung (Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	DM
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90

Kindervideo	DM
Arielle, die Meerjungfrau	39,90

Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

SUPER!



Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

Wahnsinn!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel

angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:

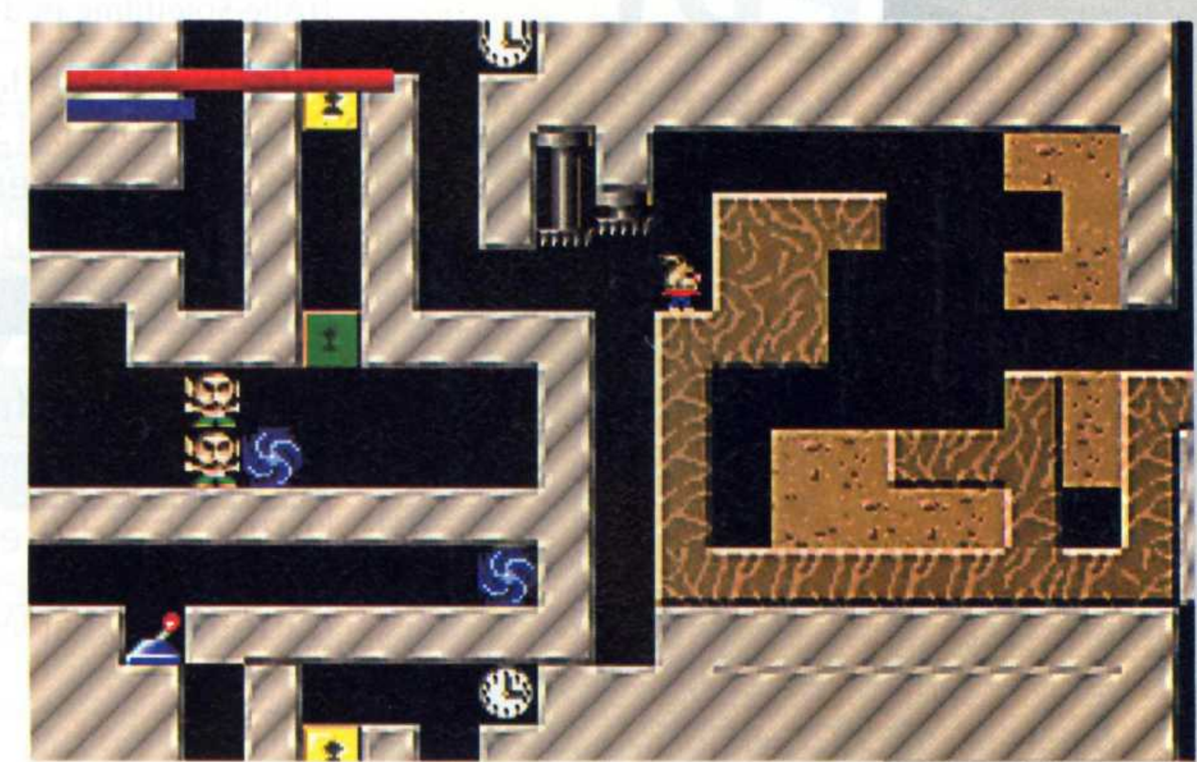
Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

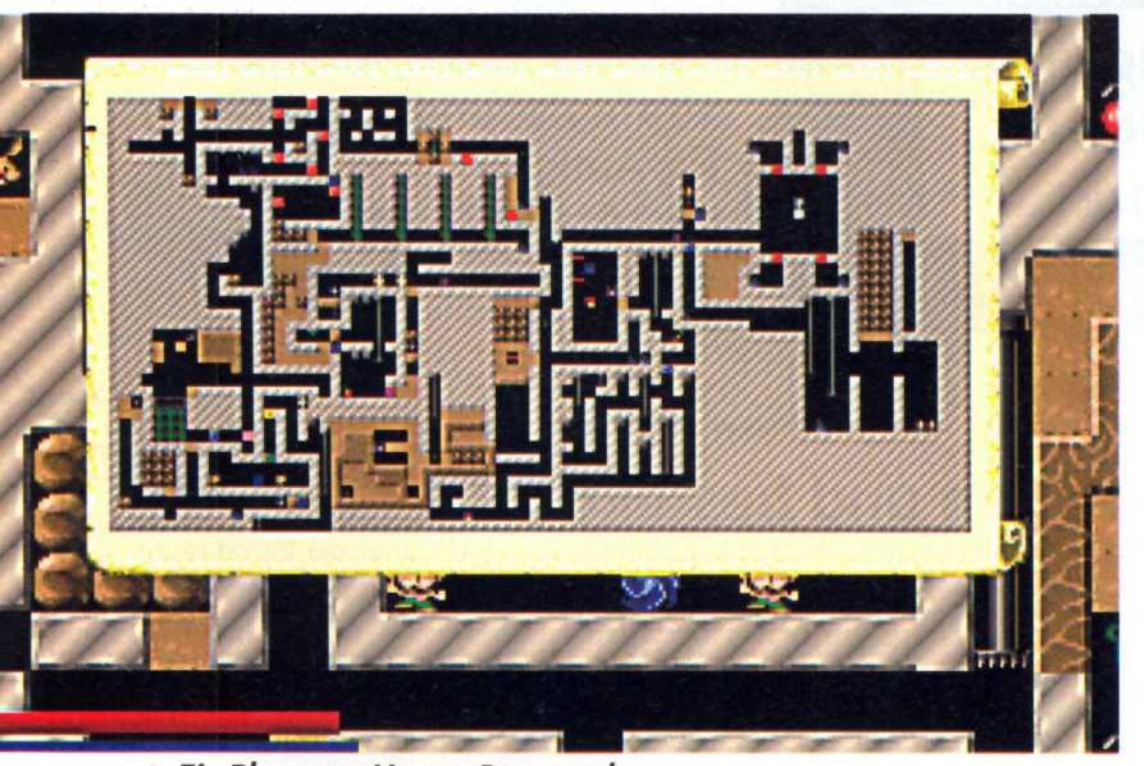
Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

VERKOHLT

PREVIEW

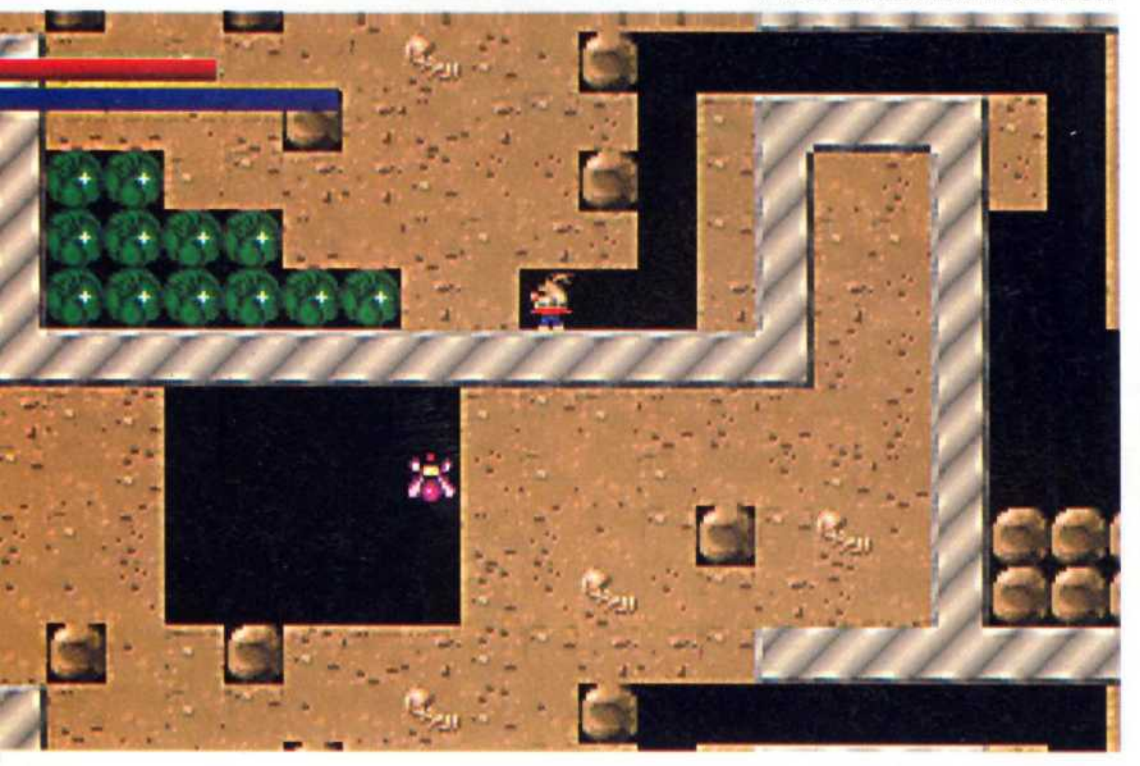


▲ Der Hase auf der Suche nach dem Kohl-Flöz



▲ Ein Plan vom Hasen-Bergwerk

▼ Karnickel mit Tradition



Will uns hier jemand verkohlen? Oder was ist davon zu halten, wenn die Minen des Uraltklassikers Boulderdash auf einmal statt Diamanten Kohlköpfe beherbergen? Und dem Helden lange Ohren gewachsen sind, die ihn unmißverständlich zum Hasen stempeln?

THE LEGEND OF MYRA - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Grandslam**, England.

Seltsame Dinge gehen also vor in der Welt. Das englische Softwarehaus **Grandslam** jedenfalls hat sich ganz offenbar die Gentechnik zunutze gemacht und Diamantensucher Rockford zum langohrigen Karottenmampfer mutieren lassen. Der treibt sich jetzt in bester Boulderdash-Manier unter der Erde herum, um sich mit Eßbarem zu versorgen. Kohlköpfe haben es Myra, dem Superhasen, angetan, und die sind oft nur unter Todesgefahr zu ergattern.

Die zwei Levels der Demoversion, die uns vor kurzem erreichte, sahen dem Urprogramm verblüffend ähnlich mit ihren Wänden, Erdschichten und Felsbrokken. Auch das Spielziel - innerhalb eines Zeitlimits genügend Kohlköpfe einzusammeln, damit sich der Ausgang öffnet - unterscheidet sich nicht im geringsten vom Original. Grafisch hat sich allerdings einiges getan, besonders was die Farbenpracht angeht. Den größten Unterschied dürften jedoch die vielen Extras ausmachen, die Myra unterwegs aufsammeln und sehr gewinnbringend einsetzen kann. Das kommt wohl der Abwechslung, nicht aber der Schnelligkeit zugute, da die Extras per Tastatur eingesetzt werden müssen und sich die Steuerung trotz individueller Tastenbelegung dadurch recht gedächtnisintensiv auswirkt. Vielleicht wird daran ja noch ein bißchen gebastelt. Schön ist hier die Kartenfunktion, mit der man sich einen Überblick über das jeweilige Level verschaffen kann - so man zuvor ein Map-Icon eingesammelt hat ...

Die zwei Levels waren vom Schwierigkeitsgrad her recht unterschiedlich, sowohl schön leicht, wie auch fingernagelkaumäßig schwer. Es dürften da zum Teil ganz schöne Frustproduzenten auf uns zukommen. Geplant sind auf jeden Fall mehrere Einsteigerlevels. Auch die Automatikfunktion, die einem zeigt, wie es wo langgeht, ist von unschätzbarem Wert.

Ob der Neuaufguß von Boulderdash jedoch ein Erfolg wird, läßt sich jetzt noch nicht absehen. Warten wir also auf das fertige Spiel und futtern zwecks besserer Sicht inzwischen ein paar Möhrchen. ■

ab



Breitschwert & Katapult

CONQUERED KINGDOM

System: **PC** *(mind. 286/16, 7,7 MB auf Platte, unterst.AdLib und SoundBlaster)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **QQP**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Da sitz' ich nun mit meinem PC auf dem Thron (nein, nicht auf dem), und jage meine Mannen in die Schlacht. Gegen die Roten im Norden geht der Feldzug, der mir Reichtum, noch mehr Macht und letztendlich, die Alleinherrschaft über diesen Teil der Welt bringen soll.

Ihr habt es sicher schon gemerkt, es geht mal wieder um ein Strategie-Game Marke 'finsteres Mittelalter' mit allem, was dazu gehört: Burgen, Dörfern, Drachen, Ork-Heeren und weiteren Elementen aus dieser Schublade.

Nachdem Ihr Euch für einen von 21 Schwierigkeitsgraden entschieden, einen Freund zum mitspielen eingeladen habt, oder via Modem mit einem anderen Computerspieler verbunden seid, kann es losgehen.

Ihr wählt Truppen aus und postiert die Burschen in den von Euch als Ausgangspunkt erkorenen Regionen der nach Belieben scrollenden Landkarte, die als Spielfeld dient. Sind alle kleinen Kämpferlein postiert, darf mit dem Erobern begonnen werden. Ihr zieht die Truppen über die Karte, nehmt Städte und Burgen in Besitz, erobert Felder auf denen es Bodenschätze gibt *(denn nur durch reichlich Bodenschätze kann der Nachschub gesichert werden!)*, und schlagt immer dann Schlachten, wenn die fiesen Truppen zu nahe kommen.

Conqered Kingdoms ist nicht das erste Fantasy-Strategiespiel und erst recht nicht das beste. Mäßige Grafik, schleppender Spielablauf, eintönige Sound-Untermalung, und ein eindeutig überhöhter Preis lassen meiner Meinung nach nur eine Wertung zu: Ein gutes Mangelhaft!

hs



▲ *Wenn Miniheere aufeinanderprallen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	5
Spielaufbau	5
Motivation	5
Gesamtnote	6
»MANGELHAFT«	

RAMPART (Atari ST)

Test in: ASM 7/92, empf. VK-Preis: ca 70 Mark, Hersteller: Atari/Domark, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



▲ *Nahe am Wasser gebaut*

Es scheint fast so, als wäre Rampart eines der Games, die, egal auf welchem System, immer den gleichen Standard halten. Die Grafik auf dem ST ist eins zu eins zur Amiga- und zum PC-Umsetzung. Wenn auch, wie beim Amiga, auf den packenden Drei-Spieler-Modus verzichtet wurde. Das ist fast so, als fehlte beim Weihnachtsbaum die goldene Spitze. Beim Sound sieht das Burgen-und-Schiffe-zerholzen-Spiel auf dem ST doch etwas dünnbrüstig aus. Da hilft nur der Lautstärkeregler, oder es gibt glühende Ohren. Soweit hat es bei Domark anscheinend dann doch nicht gereicht. Ansonsten macht es auf dem Amiga, auf dem PC und eben auf dem ST gleichermaßen Spaß, die Gegner zu plätten, die eigene Burg aufzubauen und taktisch geschickt zuzuschlagen.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

RAMPART (Amiga)

Test in: ASM 7/92, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Atari/Domark, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.



▲ *Nahezu 1:1 Umsetzung vom PC*

Die Rampart-Seuche nun also auch auf dem Amiga. Die Mischung aus Strategie und Action ist ebenso auf diesem System gelungen. Ob nun im Solomodus gegen feindliche Flotten gekämpft werden darf, oder im Zwei-Spieler-Getümmel auf gegnerische Burgen geschossen werden muß, die Umsetzung ist nahezu eins zu eins zur PC-Version. Und das, obwohl Domark für die Amiga- und ST-Konvertierung verantwortlich zeichnet und die PC-Version aus den Hallen von Electronic Arts stammt. Wer sich also mit Kanonen-Plazieren, Gegner-Beschießen und Schäden-Reparieren die Nächte um die Ohren hauen will, der ist mit Rampart absolut gut bedient. Schade ist an der Umsetzung nur, daß die Domarker den Drei-Spieler-Modus ausgelassen haben, denn dieser war mit Sicherheit die interessanteste Variante.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	





Never Alone

F15 STRIKE EAGLE III

System: **PC** *(mind. 386SX/16 MHz, 10MB auf Platte, VGA, unterst. Roland, AdLib, Soundblaster, Thrustmaster, Joystick)*, geplant für: **Amiga** *(Frühjahr '93)*, empf. VK-Preis: **ca. 140 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Bei der Bezeichnung F15 bekommen Fans dieser Spiele-Gattung feuchte Finger. Schon die zweite Version ließ allerorten die Grenze zwischen Wohnzimmer und Kampfjet-Cockpits verschwimmen. Nun also ein neuer Aufguß des Erfolgssimulators aus England. Nur soviel vorweg: Schnallt Euch schon mal an.

Was die Jungs in Hollywood mit Spielfilmserien können, das ist auch für den Software-Produzenten MicroProse kein Problem. Die dritte Baureihe von F15 Strike Eagle ist kürzlich in Produktion gegangen, und dürfte jetzt für einigen Wirbel in der Szene sorgen. Außer dem Bewährten gibt es zahlreiche neue Features, die **F15 Strike Eagle III** erfrischend aus der Flugi-Massenware herausheben. Die wichtigste Neuerung dürfte die Modemfunktion sein, die eine Fülle von Zwei-Spieler-Optionen möglich macht.

Jetzt im Duo

Zwar hat es den Dogfight-Modus schon bei anderen Fliegern via Modem gegeben, aber daß beide Plätze in einem Jäger besetzt werden können, ist nun ein wirklich neuer Weg. Pilot und Waffensystemoffizier können sich die Missionsarbeit teilen. Während sich der eine um die Luftreinhaltung in Sachen MIGs kümmert, darf der andere die eigene Verteidigung und die Umgestaltung von Bodenzielen unter seine Fittiche nehmen. Ein Dialogsystem über Textzeilen erlaubt die Kommunikation zwischen den beiden Kämpfern.

Neu ist auch, daß eben durch das Modem mit zwei Adlern geflogen werden kann. Für solche Experimente bietet sich natürlich ein Nullmodem an, da die direkte Kommunikation alles in allem doch etwas schneller ist, als die Eingabe über die Tastatur. Oder wer hat im Luftkampf schon Zeit, Briefe zu schreiben?





▲ *Für zwei Spieler: Pilot und Copilot*

Michael meint:

Endlich mal wieder ein Flugsimulator, der sich an den Voraussetzungen eines 386er orientiert. Da macht es wieder Spaß, ein paar "chirurgische Eingriffe" in diversen 'feindlichen' Landschaften vorzunehmen. Das Flugverhalten des neu gestylten F15-Jets sorgt für ordentlich Suchtpotential, der geniale Zweispieler-Modus für tolle Abwechslung über den Wolken.

»GUT«

Aber damit ist bei Teil III natürlich noch lange nicht Schluß mit den Neuerungen: Vor allem die Grafik hat eine deutliche Steigerung durchgemacht. Die Bodenkonturen sind wesentlich detailreicher geworden. Ein Flug über der aufgerissenen Wolkendecke läßt so zum Beispiel einen gelegentlichen Blick auf den Erdboden zu, Flüge über Städte kommen durch die Detailfülle nahezu an die Realität heran und der Exitus böser Feinde kommt in schöner Bitmap-Explosion über den Screen. Ansonsten ist viel Wert auf die Polygon-Technik gelegt worden, so daß Details sehr gut herausgearbeitet werden konnten.

»Dieser Simulator hat Platz für zwei Piloten«



Im Steigflug ▶

Abgespeckt

In puncto Szenarien hat der neue Strike Eagle jedoch ein wenig abgebaut. Kam der Vorgänger mit fünf Schauplätzen in die Läden, so sind es jetzt nur noch drei: Panama, Kuwait und Korea, aber mit unendlich vielen Missionen. Weitere Änderungen mußte die Steuerung über sich ergehen lassen. Wesentlich sinnvoller sind vor allem die Tastaturkommandos geworden, die jetzt einem eingeflogenen Piloten eine Menge Sucherei auf der Schablone ersparen. Mir persönlich will es aber nicht in den Kopf gehen, daß der Autopilot jetzt auf dem "P" liegt und der Afterburner auf dem klassischen Autopiloten "A". Besonders erwähnenswert ist die Waffenanwahl, die nun dem Bitten und Betteln der Kampfjetter entsprechend aufgesplittet wurde. War es vorher bei den Flugis so, daß mühsam mit Return durch die komplette Bewaffnung gescrollt werden mußte, und man sich in



▲ Detaillierte Beschreibung der Landschaftsumgestaltung



der Hitze des Gefechtes mehr als einmal an der gewünschten Missile vorbeigeklickt hatte, so kann jetzt im Einzelfall zwischen Gun, Long- und Short-Range-Missiles gewechselt werden. Auch das Sichtfeld hat weitere Optionen bekommen. So kann jetzt außer links und rechts auch nach oben aus dem Cockpit und auf die unteren Instrumente geblickt werden. Klar, wenn schon eine Waffensystemoffizier-Funktion, dann auch richtig: So kann im Solomodus zwischen Pilot und Co-Pilot hin- und hergeschaltet werden.

Blindflug

Am Reizvollsten an diesem 'Update' ist sicherlich die Möglichkeit, echte Nachtflüge zu absolvieren - sprich: Die Sichtnavigation beschränkt sich auf die hellerleuchteten Städte und Bohrplattformen *(Golfkrieg)*. Vorbei sind die Zeiten, wo eine Nachtmission einfach mit dunklen Farben simuliert wurde; jetzt ist es duster wie im Ofenrohr.

Bei so vielen guten neuen Features zu den Vorgängern F15 *(1985)* und F15 II *(1989)* ist ein Hitstern natürlich Ehrensache. Mit dem dritten Teil hat sich MicroProse auf jeden Fall an den derzeitigen Schrittmacher 'Comanche' von *Nova Logic* im Vergleich angehängt. ■

Marcus Höfer

Tolle Optik: Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafiken ▼





ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

CAMPAIGN (Amiga)



▲ Da freuen sich die Panzerfahrer

Test in: ASM 1/93, Hardware: alle Amiga-Modelle, Festplatte wird unterstützt *(belegt ca. 1,8 MB)*, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Hersteller.

Jetzt dürfen auch panzerbegeisterte Amigos ihre strategischen und simulatorischen Triebe ausleben. Die Umsetzung unterscheidet sich spielerisch und technisch kaum von der PC-Version, neu ist lediglich, daß in den Action-Sequenzen auch die Joysticks zur Steuerung des Panzers verwendet werden können. Es wurde an wirklich alle Amiga-Besitzer gedacht, das Programm läuft auf allen Modellen und unterstützt auch noch Festplatten (allerdings kein zweites Laufwerk). Lediglich für die volle Intro-Sequenz ist ein MB RAM nötig, das Spiel läuft sonst auch in der Minimalkonfiguration. Wen der kriegerische Inhalt nicht abschreckt, der sollte auf alle Fälle mal einen Blick riskieren. ■

man

ASM HIT

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Anleitung	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

SIM EARTH (PC)



▲ Windows zur Welt

Test in: ASM 12/90, Hersteller: Maxis, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Die Kassette, 4950 Minden.

Wie beschreibt man mit ca. 20 Zeilen ein Game, dessen Thema die Simulation eines ganzen Planeten ist? Nun, glücklicherweise haben wir diesem Thema in der Ausgabe 12/90 bereits zwei volle Seiten gewidmet; immerhin war es damals 'Spiel des Monats'! Eigentlich ist alles geblieben wie es war: Extrem komplexer Spielablauf mit Unmengen verschiedener Elemente, die allesamt die Entwicklung Eurer Welten beeinflussen. Tatsächlich ist diese neue Sim Earth-Version noch nicht einmal eine Umsetzung für einen anderen Computer, sondern eine Version die nun auch unter Windows läuft und sich dessen Vorteile zunutze macht. Ihr könnt das Game nun gleichzeitig mit verschiedenen anderen Anwendungen laufen lassen. Und immer wenn Ihr keine Lust auf Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation habt, wechselt Ihr in das 'Gaia Window' und spielt ein wenig Genjongleur. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	–
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



Äußerst schmale Silouette

Der Stick liegt gut in der Hand. Obwohl der "Tiger", der neueste Kampfhubschrauber am Markt, ausgetrimmt ist, hat er einen leichten Zug nach rechts. Egal, sage ich mir, schiebe die Nase nach unten und rausche mit Höchstgeschwindigkeit über die Baumwipfel des Areals. Vor mir wird das Flußtal immer enger, links und rechts steigen die Hänge steil an. Ein Fehler in diesem Canyon hätte fatale Folgen. Das taktische Display zeigt ein Ziel an. Irgendwo vor mir. Jetzt kann ich es auch mit bloßem Auge sehen: Ein Panzer. Ein Blick nach oben zeigt mir, daß mein Flügelmann diesen Gegner ebenfalls im Visier hat. Er korrigiert seinen Kurs und steuert direkt auf ihn zu. Nichts wie hinterher, denke ich mir. Der Tank dreht seinen Turm auf meinen Flügelmann. Ein Duell. Der Tank spuckt Feuer und mein Flügelmann explodiert in der Luft. Jetzt nimmt der Panzer meinen Tiger aufs Korn. Ganz ruhig bleiben, die Geschwindigkeit runter, zielen und . . . Feuer. Ein Versager! Schnell drücke ich noch einmal den Feuerknopf, nichts passiert. "Die Waffensysteme haben wir noch nicht eingebaut", erklärt mir mein Co-Pilot Dipl.-Geogr. Burkhard Siebert trocken.

Tiger unterm Rotor

Seine Ruhe ist verständlich, denn der Panzer ist nur simuliert, und wir sitzen nicht in einem Tiger-Hubschrauber, sondern nur in einem 1:1-Modell des Cockpits, das in einem 12 Meter hohen 'Rundkino' steht. Nein, kein neuer Renner aus der Spielhalle, sondern ein bitterernster Forschungs-Simulator auf dem Gelände der Deutschen Aerospace bei München. Abgeschirmt wie eine militärische Anlage liegt das Grundstück 15 Kilometer außerhalb der Stadt. Wer die Wache passiert hat, ist noch lange nicht in den Forschungshallen. Dort kommt man nur mit entsprechenden Security-Cards hinein.

Seit 1988 arbeitet die Firma an diesem Projekt. Bereits fünf Prototypen sind in der praktischen Erprobung. Und ab 1995 soll das deutsch/französische Projekt in Serie gehen. "Ein nicht unerheblicher Teil der Entwicklung geht eben auch auf den Simulator bei München", sagt Christina Gotzhein, Pressechefin von Eurocopter. Zentrales Thema, mit dem sich die Simulatorencrew beschäftigt, ist die richtige Anordnung der Instrumente und die optimale Anzeige auf den Displays. Das ist mal nicht eben in einer Woche abgeharkt, schließlich haben auch die Piloten eine Meinung zu den Vorschlägen der Designer. Und damit noch nicht genug: Selbst wenn sich beide Teams einig sind, muß es noch von den Geldgebern abgesegnet werden.

Entwicklungssache

"Trainiert wird hier gar nicht, wir sind ein reines Entwicklungsteam", stellt Simulationsleiter Dipl.-Ing. Wunibald Karl klar. Zur Zeit werte man in dieser Anlage den Infogehalt der Anzeigen aus. Nebenbei läuft noch ein Projekt mit ei-



Der Simulator

Nachdem wir uns bei der Handelsschiffahrt, der Bundeswehr, der Automobilindustrie und der zivilen Luftfahrt umgesehen haben, sind nun die Helikopter an der Reihe, einmal unter die Lupe genommen zu werden. Ein Besuch bei Eurocopter in München/Ottobrunn ließ einen Einblick in den aktuellen Stand der Soft- und Hardwaremöglichkeiten auf diesem Gebiet zu, denn dieser Simulator ist zur Zeit noch in der Entwicklung.



Der Tiger in Action. Oben: Burkhard Siebert und Christina Gutzhein



nem im Helm integrierten Bildschirm mit der gleichen Zielsetzung. Bis zum Spätsommer soll der immer noch in Arbeit befindliche Simulator endgültig fertig sein. Dann sollen auch die Waffensysteme für alle drei geplanten Modelltypen voll funktionieren.

Der Simulator selbst hat einige Details, die ihn deutlich von den bisher dargestellten abheben. Da wäre zum Beispiel das Sichtfeld, das weit über den normalen Blickhorizont hinausreicht. So kann der Pilot im nach vorne geneigten Cockpit durch das Glasdach in den Himmel sehen, ob da nicht irgendwelche unliebsamen Überraschungen warten. Die Detailtreue der Landschaft ist, gemessen an der Anforderungen, hervorragend. Ein Dorf wird komplett mit Kirche, Bauernhöfen und Wohnhäusern dargestellt. Selbst wenn der Hubschrauber im direkten Überflug mit 300 Sachen unterwegs ist. Klar, daß auch dieser Simulator in Echtzeit abläuft. Erstaunlich ist, daß der Rechner Kapazitäten für 4000 darzustellende Flächen in einer Sekunde parat hat. Cristina Gotzhein beziffert den Preis des Simulators auf ca. drei Millionen Mark. Dazu kämen aber noch die Softwareentwicklungskosten. Gegen den teuersten seiner Art, dem Gefechtssimulator in Munster, der mit 64 Millionen zu Buche schlägt, ist das doch vergleichsweise wenig.



▲ *Einer der Prototypen*

In einer Hallen nebenan stehen die Cockpits diverser anderer Helikopter und Flugzeuge - unter anderem auch das Cockpit des geschichtsträchtigen Jäger '90. "Der Umbau des Simulators vom Tiger auf den Jäger '90 dauert bei uns zum Beispiel lediglich 15 bis 20 Minuten", erklärt Karl nicht ohne Stolz.

▲ *Der Aufbau der Rechneranlage*

Die Grenzen zwischen Realität und Vektorwelt verschwinden

Ausblick

Es ist schon erstaunlich, was bereits alles simuliert werden kann. Zwar sind die Rechner durch die Bank weg einige Millionen Mark wert, aber die Entwicklung der Hardware geht ja bekanntlich extrem schnell vorwärts. Welcher 386er-Besitzer kann sich jetzt auch nur im entferntesten vorstellen, daß vor zehn Jahren der C-64 das Nonplusultra der Spielecomputer für die nächsten Jahre werden sollte - und das mit 64 Kilobyte Speicher. Noch in diesem Jahr soll der 586er eine neue Prozessor-Generation einläuten. Und - vielleicht in sechs Jahren - sind Simulatoren wie der der Lufthansa, der Bundeswehr oder eben Eurocopter Realität auf den heimischen PCs, die dann mit einem 986er Prozessor arbeiten und eine Festplattenkapazität von 105 Gigabyte haben.

Klar, dann sind die professionellen Anwender bereits ein paar Schritte weiter und fliegen vielleicht durch animierte Szenarien, die sich in nichts mehr von Top-Gun-Filmszenen unterscheiden. Also dann, Realität, sieh Dich vor, die Simulatoren holen auf. ■

Marcus Höfer

STFALL (III)

er Berufspraxis – Teil III (Luftfahrt)

AV-8B HARRIER ASSAULT

System: **PC**, *(Hardware: mind. 386/25, 5MB auf Platte, VGA, unterst. Maus, Joystick, Adlib, Soundblaster)*, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Domark**, Muster von: **Hersteller**.

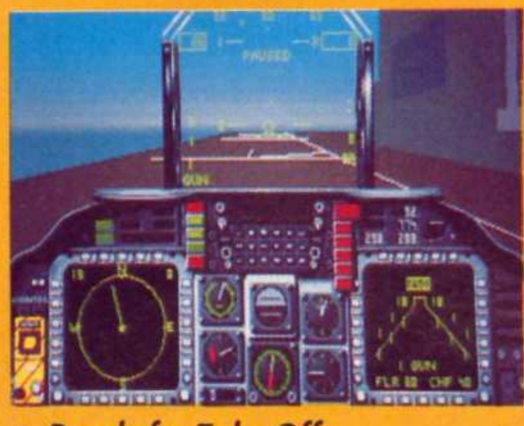
Krieg um Timor

Ein Luftkampf der ganz besonderen Art findet derzeit ganz in der Nähe statt. Genauer gesagt im Regal Eures Software-Dealers. Schließlich bringt Domark mit seinem neuen AV-8B HARRIER ASSAULT nur einen Monat nach MICROPROSE ebenfalls einen Simulator dieses Senkrechtstarters heraus. Mal sehen, ob sich unser David gegen den Simulations-Goliath durchsetzen kann.

Auch nach mehr als 17 Jahren Bürgerkrieg ist es der indonesischen Armee nicht gelungen, die Rebellion auf der von ihr besetzten Insel Timor zu beenden. Die rücksichtslose Gewalt, mit der die Besatzungstruppen vorgehen, macht nicht einmal mehr vor der Zivilbevölkerung halt. Als selbst die schärfsten Resolutionen der UNO wirkungslos verhallen, entschließt sich die Weltorganisation dazu, die USA mit der Befreiung der Insel zu betrauen. Dummerweise dümpelt just zu dem Zeitpunkt vor der Küste Timors nur die USS Tarawa herum; eigentlich ein Hubschrauberträger, auf dem sich aber gerade 16 Senkrechtstarter vom Typ AV-8B Harrier II befinden. Preisfrage: Wer ist der Irre, der sich mit diesen Kisten der geballten Macht der Indonesischen Luftwaffe stellt? Freiwillige vortreten!



▲ *Wahl der Waffen*



▲ *Ready for Take Off*

Strategie im Spiel

Je nach Lust und Laune könnt Ihr entweder dem Computer die Operationsplanung überlassen oder selbst die Führung übernehmen. Denn die besten Flugkünste nützen nichts, wenn es aufgrund logistischer Fehleinschätzungen schon nach kurzer Zeit keine Muni mehr für Eure Maschinen gibt. Allerdings beschränken sich Eure Möglichkeiten darauf, den Schiffen und Landungspanzern Befehle zu geben, die diese dann automatisch ausführen. **AV-8B Harrier Assault** - ein Flusi mit strategischen Elementen. *ATAC* läßt schön grüßen.

Vor dem Start solltet Ihr unter Euren Hobel natürlich noch etwas Heavy Metal schnallen. Von der Sidewinder bis zur Maverick bietet das Waffenlager der Tarawa alles, was das Militantenherz begehrt. Sobald diese Formalität erledigt ist, dürft ihr die Triebwerke anschmeißen und abheben. Ohne Joystick setzt spätestens jetzt die große Ernüchterung ein, denn mit der Maus oder gar dem Keyboard steuert sich der Vogel wie ein Sack Zement. Die MicroProser haben das irgendwie besser hingekriegt! Auch die Vektor-Grafik ist wahrhaft kein Meilenstein der Software-Geschichte: Wenige Details, und alles andere als schnell. Das habe ich schon vor drei Jahren in besser Qualität gesehen! 2:0 für Goliath. Abgesehen von diesen Mängeln bietet das Game eine ganze Menge Spielspaß. Besonders bei Angriffen auf Bodenziele kommt echt Laune auf. Anschleichen, zielen und einäschern, hit&run, schlag' zu und hau' ab!

Fassen wir zusammen: Gäbe es **Harrier Jump Jet** nicht, hätte das **Domark**-Game sicherlich seine Lebensberechtigung. So aber solltet Ihr Euch für das MicroProse-Game entscheiden. ■

Martin Klugkist



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Europa im Jahre 400 n.Chr: Das Römische Reich gibt den Geist auf. Um nicht in den Strudel des sterbenden Imperiums zu geraten, erklären mehr und mehr Provinzen ihre Unabhängigkeit. Als Präfekt eines dieser neuen Staaten müßt Ihr Euren Bürgern Frieden und Wohlstand bringen.



▲ Hängen oder versklaven, das ist hier die Frage

Die spinnen, die Römer!

ELYSIUM

System: **PC** *(mind. 286/16, 5MB auf Platte, EGA, Maus)*, unterst.: **AdLib, Soundblaster, VGA**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Magic Bytes**, Muster von: **Hersteller**.



▲ Handel bringt Reichtum

Elysium von Magic Bytes scheint auf den ersten Blick ein fader Aufguß des Strategie-Klassikers *Kaiser* zu sein. Ihr baut Kornmühlen, Bergwerke und Brunnen, deren Gewinne Ihr entweder erneut investieren oder in Euer Militär stecken könnt. Denn der einstige Kolonialherr Rom ist nicht mal halb so tot, wie es anfangs schien. Im Gegenteil: Schon nach wenigen Jahren setzt der Imperator seine Legionen in Marsch, um Euch kräftig auf die Finger zu hauen. Und wer im Geschichtsunterricht aufgepaßt hat, weiß, daß es da ja zeitgleich noch etliche germanische Stämme gibt, die auf der Flucht vor den Hunnen Europa überrennen wollen. Richtig, die Völkerwanderung!

Aber nicht nur von außen droht Euch Gefahr. Falls Ihr auf die Idee kommt, für die notwendige militärische Aufrüstung einfach das Volk auszuquetschen, dürft Ihr Euch nicht wundern, wenn Ihr morgens aufwacht und feststellt, daß ihr den Dolch eines Attentäters im Rücken habt.



▲ Im Thronsaal werden alle wichtigen Entscheidungen gefällt



▲ Ohne eine Armee geht nichts

Glücklicherweise läßt sich eine wütende Bürgerschaft durch den Bau von Aquädukten, öffentlichen Mietshäusern und Schulen (!) beschwichtigen. Aber wehe, Ihr überzieht das Konto! Wenn Euch die Schulden bis zum Hals stehen, rüsten die Gläubiger ein Heer aus, um sich Ihr Eigentum wiederzuholen. Dazu kommen dann noch Zufallsereignisse. Mal stürzt ein Bergwerk ein, mal erbt Ihr kleines Sümmchen. Apropos: Weil auch ein Präfekt nicht ewig lebt, könnt Ihr Euren Titel weitergeben und so eine richtige Dynastie gründen. Nette Idee! Ansonsten kann Elysium leider nicht mit neuen Einfällen glänzen. Stattdessen haben die Game-Designer viele bewährte Spielelemente in einen Topf geschmissen und kräftig umgerührt. Und es ist tatsächlich etwas Genießbares herausgekommen. Auch fällt auf, daß sich das Game komplett mit der Maus spielt. Lediglich an einigen Stellen hätte man die Benutzeroberfläche noch ein wenig vereinfachen können; besonders Truppenverlegungen geraten ein wenig zur Klick-Orgie. Ansonsten aber hat sich Magic Bytes mit einem vernünftigem Game zurückgemeldet. Fans dieses Spielgenres sollten auf alle Fälle mal einen Blick riskieren. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wehe wenn sie losgelassen

NEUE SOFTWARE FÜR DAS PHILIPS CD-I

Das CDI-System dreht auf! Nach leichtem Grollen am Horizont bricht jetzt ein regelrechtes Softwaregewitter über uns herein. Die dicksten Tropfen haben wir aufgefangen und ein wenig genauer untersucht. Also, wenn Euer CD-I seit Weihnachten einstaubt, hier könnt Ihr nachlesen wie sich dieser Zustand beheben läßt, und vor allen Dingen womit!

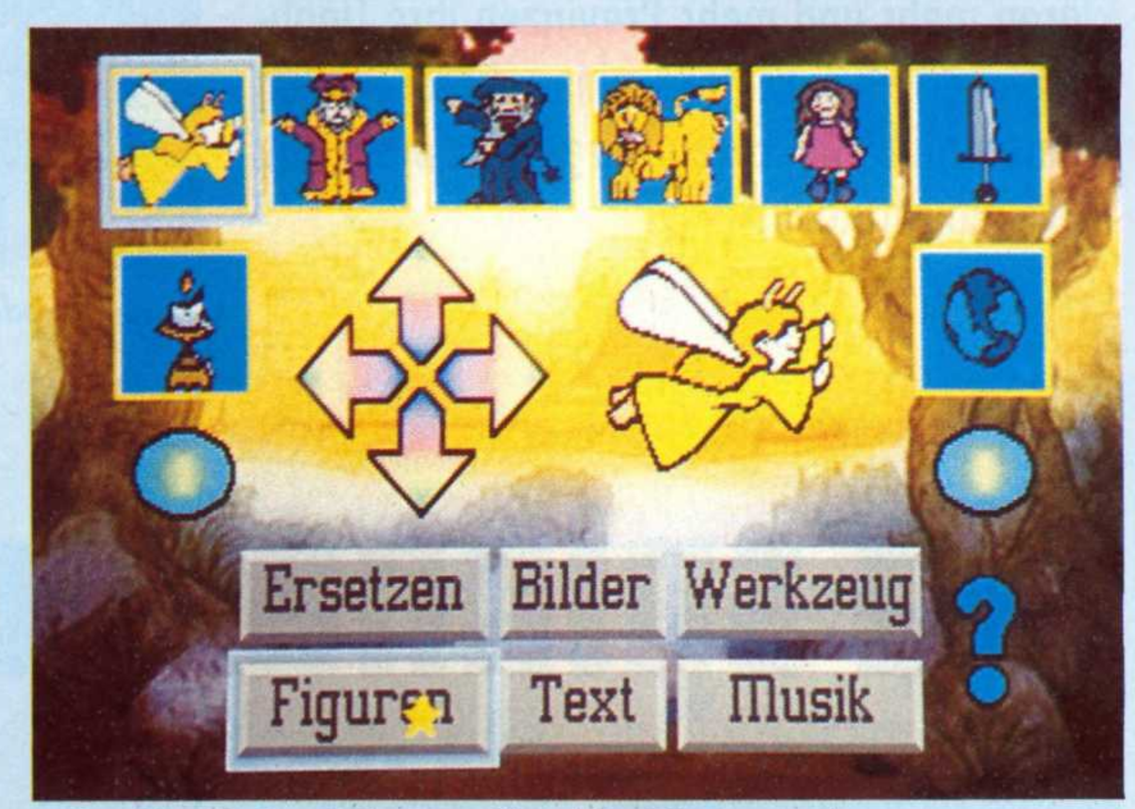
Laßt Junior mal ran

Als Story-Maschine werden auf dem CD-I Programme bezeichnet, in denen Ihr Euch eigene Geschichten zusammenstellen und dann ansehen könnt! **Story-Maschine Märchenzauber** ist ein interaktiver Trip in die Welt der Märchen und Sagen, voller magischer Charaktere, Musik und feiner Grafik. Wie die Story Maschine, so wendet sich auch die **Cartoon Jukebox** an ein eher jüngeres Publikum. Mit dem allseits bekannten Frank Zander als Sprecher präsentiert dieses CD-I Lieder , viele Spiele und ein interaktives Malbuch.

Absolut spaßig ist **Pecos Bill**, eine interaktive Erzählung mit tollen Bildern und einer lustigen Story. Als Erzähler fungiert hier Robin Williams, der zu der Musik von Ry Cooder in seiner unnachahmlichen Art die Geschichte von Pecos Bill vorträgt, dem Findelkind, das zum größten Helden des Wilden Westens wird. Wermutstropfen bei der Sache: Leider ist das Ganze in Englisch.

Direkt aus der Spielhalle

Klassiche Arcaden-Unterhaltung wartet bei **PinBall** auf Euch. Vier verschiedene Flippermaschinen stehen zur Auswahl und können mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Natürlich auch hier wieder Musik und Sound-Effekt in CD-Qualität.



▲ *Grafik voller Poesie im Story-Maschine Märchenzauber*

Einen weiten Weg hat **Dark Castle** hinter sich: Amiga, PC, Mega Drive und nun CD-I. Nun geht die Hatz auf den schwarzen Ritter auch auf dem CD-I los. Grafisch hat sich kaum was geändert, der Sound jedoch hat mächtig zugelegt: Seufzer, Gewimmer, Peitschenknallen und knarrende Türen in bester Studioqualität.

Eine der berühmtesten Spielhöllen der Welt steckt in **Caesars World of Gambling**. Ihr dürft in Las Vegas' Renomé- Casino 'Caesars Palace' so viel Geld verzocken wie Ihr wollt. Ob Black Jack, Roulette, Slotmachine oder Poker, alles ist in feinster Digi-Grafik dargestellt und wird von dem fast schon obligatorischen CD-Sound untermalt. Bis 12 zu Spieler können gleichzeitig spielen. Also genau das richtige Game für die nächste Party!

Und sonst gab es leider so viel, daß wir gar nicht alles in diese Ausgabe hineinbekommen haben: Musik, Education, und noch mehr Spiele. Das CD-I geht rosigen Softwarezeiten entgegen. Aber auch die Hardware bleibt nicht stehen: Schon jetzt ist eine Erweiterung angekündigt, die das Grundgerät in einen digitalen Bildplattenspieler verwandelt. Das Ding wird direkt in das Hauptgerät eingebaut, soll um die 600 DM kosten und ist für das zweite Halbjahr '93 angekündigt. Bereits jetzt produzieren viele führende Filmverleiher Programme für das CD-I, die dort in einer Qualität rüberkommen, die jedem Videorecorder die Tränen in die Augen treibt. ■

Heiner Stiller



▲ *Flipper total*

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: PC Superclub
Anschrift: Alexander Hübner, Breite Str. 6, W-7980 Ravensburg 1
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag

Name: Americans TransWorld
Anschrift: Michael Holzer, Jadengasse 12/35, A-1150 Wien
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hard- & Softservice

Name: Power Club
Anschrift: Martin Rasper, Richardstr. 3, 4573 Löningen, Tel.: 05432/3442 oder: Stephan Sandker, Richardstr. 20, 4573 Löningen, Tel.: 05432/2630
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl., Mag 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: 50
Aktionen/Leistungen: Mag, Karte

Name: Deutscher C64/128 Club
Anschrift: Postfach 36, D-8737 Euerdorf
System/e: C64, 128, 128D
Bedingungen/Kosten: dreimtl. 20 DM
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag etc. genaue Info gg. 1,70 DM in Briefmarken

---

Name: PC and Lynx Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 6050 Offenbach/M.
System/e: PC, Lynx
Bedingungen/Kosten: divers
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: PC-Clubmag, Hotline etc.

Name: Rüpelsoft Germany
Anschrift: Edwin Jung, Johann-Rittelstr. 3, D-8901 Diedorf
System/e: Atari ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: keine/k. A.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Clubdisk, in Tumabox unter E-Mail, 'Christian Reinelt' oder 'Stefan Rupp', Tel.: 0821/667766, 1200-16800, ZyXEL, erreichbar.

Name: No Crack (Schweiz)
Anschrift: Giacomo Tofalo, Neuchlenstr. 26b, CH-9202 Gossau (SG)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: mtl. 4,50 sFr
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk, dreimtl. Clubmag

Name: Nintendo Power Club
Anschrift: Patrick Wings, Teutonenstr. 27, 5110 Alsdorf, Tel.: 02404/62260
System/e: NES, Game Boy, SNES
Bedingungen/Kosten: 10 DM Aufn., 5 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Hotline etc.

Name: Sega Sonic-Club
Anschrift: Am Kranichholz 18, 3500 Kassel, Tel.: 0561/46508 o. 0561/16729, nur Mi.!
System/e: Sega
Bedingungen/Kosten: sechsmtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: a. A.

Name: Setendo Tauschbörse
Anschrift: Christian Oels, Am Kapeller Feld 80, 4000 Düsseldorf 13, Tel. Mo.-Sa. 11-17h F. Pauen, Tel.: 02131/101838
System/e: SNES, MD, NES, Game Gear u. -boy
Bedingungen/Kosten: a. A.
Anzahl der Mitglieder: ca. 40
Aktionen/Leistungen: Verleih, dreimtl. Clubmag etc.

Name: PLM-Liga
Anschrift: Martin Rinck, Bilserstr. 33, 2 HH 60, Tel.: 040/510994 (Martin & Sven, Do. & Fr. 16-18h)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz einer Player Manager-Crew, Kostenbeteiligung
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistg.: PLM-Saison eigenen Teams, wöchentl. Spieltag

---

Name: Tornado Soft-Club
Anschrift: Heiko Ivers, Am Eichenkratt 13, 2391 Kleinjörl
System/e: C64
Beding./Kosten: 5 DM Aufnah., 3 DM mtl. + 12 Disks o. 10 DM/J.
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, Hotline

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Clubdisk, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Future Connection
Anschrift: Heiner Rühr, August-Bebel-Str 165, 2050 HH 80
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 15 DM halbjährl., Info gg. 2 DM Briefm.
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag etc.

Name: Mario Magic Club
Anschrift: Stefan Hieber, Leonhardstr. 30, 8905 Mering, Tel.: 08233/92917
System/e: NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hotline, zweimtl. Mag

Name: Xenon Computerclub
Anschrift: Wehrfeld 3, 5202 Hennef 1/Bröl, Tel.: 02242/2143
System/e: PC, Amiga, CPC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 3 DM, mtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: Mag, Treffen, Trödelmarkt, Ausweis, Hotline, Sammelbest.

Name: Mad House
Anschrift: Arne Skozilas, Ortstr. 2, 5464 Asback-Schluten, Tel.: 02683/4969
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 DM, mtl. 4 DM
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubdisk dreimtl., Ausweis

Name: Megaworld-Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthaler Str. 4, 8884 Höchstädt, Tel.: 09074/4833
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 52
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk & Mag

Name: Bayby Bit Club Isny
Anschrift: M. Wolf, Am Dreifingerbach 49, 7972 Isny im Allgäu
System/e: MS-DOS
Bedingungen/Kosten: 3,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Seminare

Name: The Ex-PC Larry's Club
Anschrift: TEX-PCL Club, W. Krotkiewicz, Postfach 410317, 28 Bremen 41
System/e: PC, XT & AT, mind. 512KB
Beding./Kosten: Aufnah. 15 Mark, 80 Mark/J., Ausl. 90 Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Soft-Verleih, mtl. Mag & Disk

Name: 1. Offizieller Game-Gear-Club
Anschrift: Matthias Kipp, Schillerstraße 7, 2930 Varel-Obenstrohe
System/e: Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung 15 Mark, 10 Mark halbjährl., Infos gg. 3 Mark in Briefm.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Modulverleih

Name: United Freaks of Germany
Anschrift: Mike Wenzlow, Mühlenstraße 2, W-4200 Oberhausen 1
System/e: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Schüler 3, Erwachsene 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistg.: mtl. Mag, Postspiele, Toto-Meisterschaft

Name: The real Amiga-Club
Anschrift: Am Redder 9, 2000 Wedel
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. oder 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Geburtstagsüberraschung

Name: AAC
Anschrift: AAC-Computer-Club, A. Bozorg-Zadeh, Burgstr. 88, 4300 Essen 17
System/e: Amiga 500-2000
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 50
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Sondermag sechsmtl.

Name: A. U. D. I. (Amiga-User Deutschland Inc.)
Anschrift: A. U. D. I., c/o Conrad Hahl, Frauenbrünnlstr. 56, 8440 Straubing
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: einmalige Aufnahmegebühr 10 DM
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 18
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, PD, Digi-Service, Farbband-Recycling, Rabatte

---

Name: Maniac Power Club
Anschrift: Henning Blumenthal, Tunnelstr. 6, 5882 Meinerzhagen
System/e: Amiga, C64, Game Boy, ST
Bedingungen/Kosten: Info 1 DM, 1 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 13
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag

Name: Internationaler Computerclub
Anschrift: Patrick Schäfer, Im Wiesengrund 7, 5429 Ruppertshofen, Tel.: 06772/1289
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: 5 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk, PD, sechsmtl. Mag

Name: PC-Gruppe Hamburg
Anschrift: Michael Schirrmacher, Sudestr. 3, 2000 Hamburg 53, Hotline Mo.-Fr. 19-21h, Tel.: 040/8320169
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 2 DM für Arme, 5 DM f. Beschäftigte
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweiwtl. Treffen, Clubdisk

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CR0 3 SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 oeS)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistg.: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Amiga-Time
Anschrift: Heiko Koch, Harriehausen 7, 3353 Bad Gandersheim, Tel.: 05382/6106
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: An- und Verkauf v. Orig.-Soft, Tips, Info gg. 60 Pfg. in Briefmarken

---

Name: Förderverein f. kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messe f. Privatanw.

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Niederberger Höhe 44, 5400 Koblenz
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: Halbjahr 30 DM, Jahr 50 DM
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kolo. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

---

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d *oder* Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TCP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 153
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker (KLAMMERAFFE!) LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: mtl 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 20 öS mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen 5 Mark (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aidlingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a. A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zu Handel

---

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kolo. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistg.: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Tausch v. Eigenprg., Hilfe

---

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 *oder* Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedin./Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark, jährl. 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Berliner 25 Mark, Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. 6 Mark in Briefm. als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen Apeldorn
- Österreich - Chr. Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinfos), mtl. 3 Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kolo. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kolo. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft, Demos, etc.

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: ACÖ, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tgl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle 2 Monate erscheint ein Mag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder 17
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: 7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchiges Mag, Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: mtl. 6 Mark, Studenten/ Schüler 4 Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus, etc.

Name: Hang Loose
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Infos 2,50 Mark, 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hard-Flohmarkt

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistg.: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7, 2942 Jever, *oder* Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: 10 Mark vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbew., PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Beding./Kosten: 18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 öS, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Beratung f. Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven *oder:* Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle 2 Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- u. Animationswettbewerbe (DPaint 3), Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstr. 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen, Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/375113
oder Frank Wessely, Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten: 7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen: Tausch, mtl. Mag, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstr. 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
mtl. Mag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal mtl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 J. DM 36/J., über 18 DM 60/J.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: T. Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnah. an Treffen 1 Mark, sonst kolo.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler: 6,50 Mark mtl., Erw. 8 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: M. Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, danach mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, techn. Service

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tausch, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistg.: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Mag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: je nach Leistg. 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen:
Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, mtl. Softlieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde, Blankenburger Str. 28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahme 5 Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: J. Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnah.: 12 Mark, mtl. 5 Mark + Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Infos gegen Rückporto

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistg.: kolo. mtl. Mag, Wettbe., kolo. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kolo. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gg. 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237835
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kolo., möglichst Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster, -01/9410286
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten: jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,-, OeS 168,-)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl Clubfete, zweimtl. Clubdisk

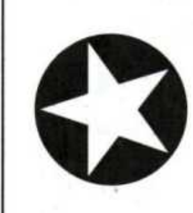
Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, PF 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard



Gewerbliche Kleinanzeigen









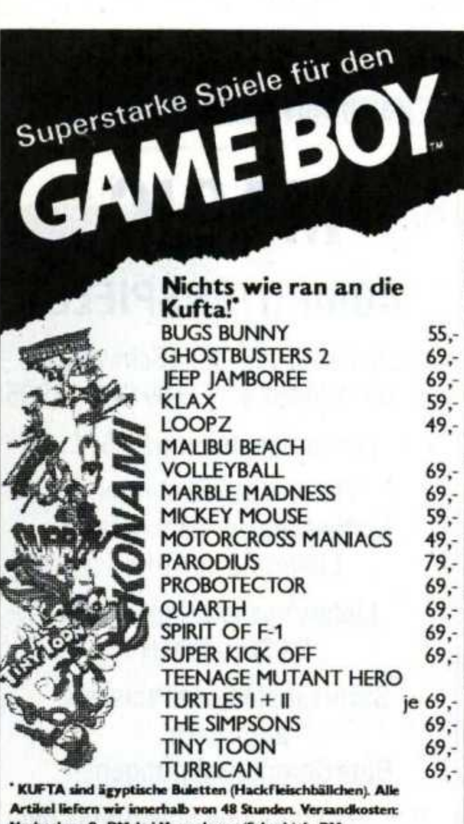








Kleinanzeigen



Superstarke Spiele für den
GAME BOY
Nichts wie ran an die Kufta!*
BUGS BUNNY 55,-
GHOSTBUSTERS 2 69,-
JEEP JAMBOREE 69,-
KLAX 59,-
LOOPZ 49,-
MALIBU BEACH VOLLEYBALL 69,-
MARBLE MADNESS 69,-
MICKEY MOUSE 59,-
MOTORCROSS MANIACS 49,-
PARODIUS 79,-
PROBOTECTOR 69,-
QUARTH 69,-
SPIRIT OF F-1 69,-
SUPER KICK OFF 69,-
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES I + II je 69,-
THE SIMPSONS 69,-
TINY TOON 69,-
TURRICAN 69,-
KONAMI
* KUFTA sind ägyptische Buletten (Hackfleischbällchen). Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Stunden. Versandkosten: Nachnahme 9,- DM, bei Vorauskasse (Scheck) 6,- DM.
micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
(0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Gewerbliche Kleinanzeigen

Achtung ! Achtung !

Neu in Stuttgart !

Computerspiele-Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :

- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

AMIGA
HIGH QUALITY

Public Domain & Shareware

MegaLine, Spielekiste, Franz Bavarian, Kickstart, **AMOS**!

Farbige Katalogdisk gratis von:

Rolf Morlock SoftwareLine
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271-51344
Fax 07271-51683

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 08261/9623
Versand & Ladenverkauf

GOTCHA!

Das Freizeitspiel mit den Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING
Tel.: 04101/512582
Fax 04101/512988

P.S.: Unser Superangebot: GOTCHA Starterpack 299,– DM

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise
je 5,25" – 2,80 DM
je 3,50" – 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör
Disketten, Farbbänder, Programm Vollversion usw.

Preisliste anfordern bei

WSC-Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
W-4200 Oberhausen 1
Tel. 0208/855430
Fax. 0208/855813

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell–Superauswahl–Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 0561/825110
oder 824846

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 0911/640241 · Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

C-64

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ...

Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!» Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
-08333/1275-

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

ab 6 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

GOAL '93 (AMIGA)

Fußballmanager mit allen Teams, Spielern und Stärken '93; Transfers, Spielberichten, DFB u. Europ. Cups, Scorerliste

DM 29 (+NN)

bei 06241/76658 (ab 14h)



"Ihre PC Profis"

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter Original Hard- u. Software

Wir können (fast) alles besorgen

Brandaktuell zu vernünftigen Preisen

Wir freuen uns auf Ihren Anruf

Katalog gratis (1DM Rückporto)

Price Company
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08456 / 2199

Software-Center-Kiel
Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller

unbedingt Gratiskatalog anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 0431–555603
Fax 0431–555604

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

**** AMIGA ****
The best of PD

Infodisk GRATIS!

Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN!!!

SOFTWARE VERTRIEB
Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 0881/62330
24 Std. Service

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 04 31 / 73 67 23
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 33 73 63
Telefax: 33 57 17
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

SUPER-ANGEBOTE FÜR MS-DOS
Z.B. FALCON 3.0 80,–
SUPER-NES 299,–
SEGA MAGNUM-SET 360,–
SONIC 2 91,–
Kostenlose Preisliste bei
Thomas Bohlein
Software & Zubehör
8624 Ebersdorf
Tel. 0 95 62 / 36 33

Entdecken oder erobern Sie Ihr Imperium in den unendlichen Weiten unseres Weltalls!
Das neue große SF-Postspiel mit jetzt schon über 200 Sternenreichen!
Dieses und andere großartige Spiele von
DECOS
Postfach 100638
6000 Frankfurt 1
Tel. 0 69 / 29 22 33
Fordern Sie Ihre kostenlose Info an!

SCHREIB-PRG.
für PC/IBM (48 DM),
Amiga und C64 je 20 DM
incl. Versandkosten und MwSt
(nur gegen Vorkasse, Scheck oder Stichwort "SCHREIB-PRG", Postgiroamt Ludwigshafen, BLZ 545 100 67, Nr. 237352-679 oder Nachnahme):
Schreibmaschine wegwerfen: Briefe mit persönlichem Briefkopf oder Texte schreiben, kinderleicht per Tastendruck bedienbar, über 40 Funktionen. Auszug: Kompl. Druckersteuerung (versch. Schriftarten), kompl. Disk- und Textverwaltung, Seitenzahl unbegrenzt, Kettenbriefe, Etikettendruck, nur schreiben und Drucker einschalten. Das Programm muß man haben! Sofort bestellen!
Fa. Data-Basic, 55 Trier, Konzerstraße 6
Fa. Data-Basic, 5503 Konz, Postf. 1130
Tel. 06 51 / 3 61 92 · Fax 06 51 / 3 74 80
(rund um die Uhr)





Direkt vom Hersteller!
Der EISHOCKEY-MANAGER für alle AMIGAS ab 1 MB
Die Herausforderung für alle Fans von Sportsimulationen.
Mit den üblichen Features und mehr:
- EDITOR zum ändern von Namen u Trikotfarben
- Real. Stadionatmosphäre
- Original Teams aus den besten Ligen der Welt und... und... und...

Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAYONARA SOFTWARE
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498

SOFT - AKTUELL
Versand
von
COMPUTERSPIELEN
UND VIDEOSPIELMODULEN
PD SOFTWARE für PC

Wir schenken jedem Besteller: T-Shirt, Demos, Aufkleber, Anstecker o.ä.
"GRATISLISTE"

SOFT - AKTUELL
Turmstr. 71
4220 Dinslaken 3
Tel.: 02064/96462

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!
Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870, W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:
*Bei Einsendung eines Konzeptes (s. Kleinanzeigenkarte): DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)

43x40 mm	=	60,– DM + MwSt.
43x50 mm	=	70,– DM + MwSt.
43x60 mm	=	80,– DM + MwSt.
43x70 mm	=	90,– DM + MwSt.
43x80 mm	=	100,– DM + MwSt.
(43x80 mm	=	Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51 / 92 99 16

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 03/93 erscheint
am 08. Februar 1993

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 04/93 ist der
27. Januar 1993

TERMINE

Biete Software

AMIGA

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

— Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: 05731/40419 (André) Alte und neue Sachen vorhanden! (Nur telefonisch!)

V E R S C H E N K E 3,5"-Diskette für AMIGA mit Duper-Demos, auch zum Weiterverschenken! 2 DM Rückp. nicht vergessen! M.Kohn, Postfach 74 01 57, 4600 Dortmund.

Ihr sucht Spiele f. 2 oder mehr Spieler? Große Übersicht aller dieser Sp. m. Inhaltsang. 5,- DM. Einige Packg. 3,5" Disk NN je 9 DM. T.Baatz, Neubauer-Str. 1, O-1307 Eberswalde

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity'92 Sanity!!

Die beste Art viel Geld zu sparen: Spiele-Previews (über 100 d. neuesten Games, spielbar, vorh.) sowie s.g. andere PD ab 1,50 DM. T.Baatz, Neubauer-Str. 1, O-1307 Eberswalde.

Verkaufe Amiga-Originale (ca. 150 St.) zu supergünstigen Preisen. Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Verk. Am. Or.: Pinb. Dreams, Al. Breed, Am. Sounder, F1 Grand Prix, Wizardry 6, D.D.Bill Compil. zu je 50,- DM; Wolfpack, It came fr. d., Wings of Death zu je 25,- DM. 02631/47114

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

V E R S C H E N K E 3,5"-Diskette für AMIGA mit Duper-Demos, auch zum Weiterverschenken! 2 DM Rückp. nicht vergessen! M.Kohn, Postfach 74 01 57, 4600 Dortmund.

Lösungen; Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Beast 2 + 3, Lotus 2 + 3, Indy 4, Ultima 7, Last Ninja 3, Amnios je Lösung 5,- DM; Geld bitte beilegen; Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumsch.)

Amiga Originale: James Pond 2, Epic Lotus, Flight of the Intruder, Lemmings + Data, Paradroid 90, X-Out, Microprose F1 GP, Muders in Space, F 15, Neuromancer, Tel: 06542/22160

Amiga Originale: Perfect General, Populous 1 + Data, Speedball, Pirates, Race Drivin, Bundesligamanager, Birds of Prey, Battle Chess 2, Eye of the Beholder 1, 06542/22160

— Amiga — Amiga — — Amiga — Amiga — Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: 05731/ 40419 (André) Alte und neue Sachen vorhanden! (Nur telefonisch!)

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstraße 74, 4300 Essen 1. PS: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Verkaufe Amiga-Original-Spiele. Bitte Liste anfordern unter Telefon 089/7911422.

ST

Div. Originalsoftware für Atari ST zu verkaufen. U.a. Kaiser, Sim City, Monkey Island. Tel: 07130/3650.

Atari ST: 270 Disketten. Außerdem Org. Spiele: Fugger, Kick Off 2, Fußballmanager, Microprose Soccer u.a., 2 Joysticks, Literatur für VB 250 DM, Christian unter 030/3238164. Pulwitt, Leonhardtstr. 3, 1000 Berlin 19.

Atari ST Demos! Habe die meisten Demos, die es für den ST gibt! Schickt mir 2 DM in Briefmarken für meine Liste auf Disk! An Mark Eisenlohr, Hauptstr. 6, 7100 Heilbronn/Sontheim.

C64

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Ich sende was andere nur versprechen. Tipsliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

C-64, Amiga, PC Software, PD, günstig abzugeben. Schreibt in deutsch an: Hot Soft, P.O.Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada! Viele Neuheiten! Be fast!!

C64-PD-Software für nur je 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

PC

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Löse meine MS-DOS-Software-Sammlung auf. Habe z.B. PD-Spiele, PD-Anwender, Spiele-Demos, usw. Gratis-Liste für 1 DM: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

MS-DOS: PD, Shareware, Spiele-Demos und Originale zu verkaufen. Keine Raubkopien! Schnell! Billig! Aktuell! Gratis-Liste gegen 1DM RP anfordern bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Hallo Freaks!! Suche PC Kontakte! Schreibt an: Tony Ante, Put M. Ivanica, 57000 ZADAR, CROATIA. Anfänger sind auch willkommen! PC Rules!!

Super PC-Originale nur komplett 500 DM 2 B Monkey 1 + 2, Wing Commander 1 + 2, Carry 3, Indy 3, EOF 1, Ultima 6 + 7, Ultima Underworld, Kings Qu. 5, B. Rogers 1, Railroad Tycoon. uam. NES Superset kpl. 150 DM. Tel: 06321/30016

Hallo Freaks!! Suche PC Kontakte! Schreibt an: Tony Ante, Put M. Ivanica, 57000 ZADAR, CROATIA. Anfänger sind auch willkommen! PC Rules!!

Verkaufe Legend of Kyrandia für 65 DM. Tel: 02771/6937 ab 15 Uhr.

Verkaufe WWF-Wrestling für PC mit Video (NP. 100 DM) für 60 DM. Winter Supersports 92 für 50 DM. Tobias Sterr. Tel: 07905/701

PC-VGA nur je 30 Mark! Alles Original mit Packung: Dune, Eternam, Civilization, Indy 4, Black Gold, Hard Ball 3, Monkey Island 2, Bards Tale Const.! evtl. Tausch - Tel. 07181/62489.

PC-Originale: Dune, Elvira 1 +2, Battle Isles, Cadaver, Patrizier u. MM3 je 45,-. Popolous, Nord & Süd je 25,-. Tel: 08458/5249 ab 17.00 Uhr.



PC, Amiga, C-64 Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O.Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

Verkaufe PC-Originale: Legend of Kyrandia, Guy Spy, First Samurai, Waxworks, Inka, Humans, Alone in the Dark. Auch Tausch möglich, Alle Spiele in sehr gutem Zustand. Tel: 06443/1688 (Michael)

PC-Originale: Might + Magic 3 (60 DM), Siege (50), Civilisation (40), Buck Rogers 1 + 2 (30, 40 zus. 60), 5,25". Game Boy: G-Quest (30), Probotec. (30), Suche Mechwarrior. Andreas Kunert 06265/430

Verkaufe Legend of Kyrandia für 65 DM. Tel: 02771/6937 ab 15 Uhr.

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

PC Orig. Verk. B-17 Flying Fortress, Indiana Jones 4 deutsch, Battle Isle + Data Disk, Red Baron MB. SWOTL, Do 335 Pfeil, Tel: 02161/208925.

Verkaufe PC-Original-Spiele (MS-DOS). Liste anfordern unter Telefon 089/7911422

KONSOLE

Kaufe, tausche, verkaufe Super-Nintendo-Module. Deutsche, US und japanische!!! Ruft an. 07391/4401 oder schreibt: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Sega Mega Drive + Spiele fürs Mega Drive, Master System, Nintendo, Famicon + PC Engine zu verkaufen! 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670

PC-Engine Spiele z.B.: Splatterhouse, Formation Soccer, Bomber Man, Bloody Wolf, Rabio Lepus, Toilt Kids* Mega Drive Spiele; Famicom Sp.; Neo Geo Sp. u.a. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

ANDERE

Verkaufe zur Hälfte oder billiger: Team Suzuki, SQ 4, Drag. Lair, SQ 3, WC 1 und Scenery, Star Control, 6 Punlimited, Falcon AT, Falcon 3.0, GS 2000, Fer. F1, Wonderland, Indy 500. I.Rajec, Tel: 08554/2935

Verkaufe Laura Bow 2 (dt.) 65 DM, Monkey 2 (engl.) 45 DM, 02771/21777.

Suche Software

AMIGA

Kaufe Amiga-Orig. nur mit Anl. und Verp. Listen und Angebote an: Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1.

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche neue Amiga Spiele. Listen + Angebote an Patrick Hillebrand, Huberstr. 4, 3000 Hannover 61.

Suche für Amiga: Chicago 90, Kaiser, für Ultima 6 Pläne und Lösung, zu Winzer Anltg., zahle gut. Ruft an Tel: 09181/30075, fragt nach Robert. Danke!

PC

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Verkaufe PC-Originalspiele, u.a. Indiana Jones 4, Monkey Island 2. Jedes Spiel ca. 50 - 70 DM. Gratisliste anfordern bei Michael Hensel, Estlandstr. 1, 2870 Delmenhorst, Fax: 042216

Suche dringend Wizardry 7 und Pool of Radiance. Nur gut erhalten! Telefon: 05551/61877. Suche auch andere Moonsea-Spiele.

PC-Orig. Suche Mechwarrior, Star Trek, DSA, Bane of CF, Lord of Rings, Darklands, Legend of Valor, Sherlock Holmes. Andreas Kunert, 06265/430

Suche FULL METAL PLANETE in einer auf einem 386er PC lauffähigen Version. Achim Boltze, Magnusstr. 22, 3008 Garbsen 4. Tel.: 05131-8074

KONSOLE

Kaufe Gameboy-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche für Atari 2600 die Spiele Death Star Battle, Keystone Kaper, Pressure Cooker, Enduro, Fathom, Moonsweeper, und Sky Jinks. Tel: 07543/1230, 18-20 Uhr. Helmut Sauter, Montag - Freitag.

Biete Hardware

AMIGA

Achtung! Suche ganz dringend A 500 incl. Maus und Kickstart 1.3 (Nur 100% funktionierende Geräte). Zahle 300 - 400 DM. J. Hübschle, PF 1111, 8729 Eltmann

Verkaufe "BLIZZARD TURBO KARTE mit 2 MB RAM" für mind. 350 DM nach Gebot. Test im AJ 9/92 (als einzige Karte mit "GUT" ausgezeichnet). Tel: 05426/2316

Verk. A 500 m. Monitor + Speichererw., üb. 20 Originalspiele + 3 Joy + Mouse, 100% ok, 1 Jahr alt. NP 2300 DM für 1800 DM VB. Ruf doch mal an. Tel: 0231/873086 ab 15 Uhr (Remo)!

Amiga 500, 1 MB RAM, Monitor 1048 S, 2. Laufwerk, (alles 1 Jahr alt), Originale, Zubehör (Maus, Handbücher, Stick), VP 1100 DM, Tel: 05462/1820.

A 500, Monitor, 1 MB, Action Replay MK 2, Monitorarm, 80 Disketten, Maus, 2 Joys und Computerbüchern mit Software. VB 1200,- Tel: 02052/81997.





Verkaufe A 500 Monitor 1084S, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Maus + Joystick, nur zusammen DM 800,-. Telefon 089/7911422

ST

Atari ST 1040 mit SM 124 DM 700.-, Farbmonitor SC 1435 DM 400.-, Winchestersh 205 DM 300.-, Drucker Panaconic KX DM 100.-, Logitec-Mouse, Joystick und diverse Originalsoftware auf Anfrage. Telefon 07130/3650

Verkaufe Atari STE 1000 DM (Neupreis: 3000) mit Farbmonitor, Maus, Joy und 3 Originalspielen: Gobliiins, Mystical und Captain Planet!!! Tel: 04269/1853

Verkaufe: Atari STE 1040 + SM 124 Monitor + 30 MB Festplatte + Maus + Originalprogramme. Preis: VB. Oliver Meuer, Am Kirschenberg 59, 6352 Ober-Mörlen, Tel: 06007/7490

C-64

C 64 II / 1541 II je (6 Mon. alt) = 200,- / zus. = 370,- / viele Spiele ca. 300! (z.B. Bund. Man. / Zak Mc ...) + Joystick u. Diskbox insgesamt nur = 480,-! Wuppertal! M. Tushaus, Gewerbeschulstraße 55, 5500 Wuppertal 2, Telefon 0202553746

Verkaufe Star LC-10 Nadeldrucker für C64/128, inklusive Kabel, Interface + Originalhandbuch für nur 400 SFr (455 DM) Telefon (0041) 61/901 43 10 (Lorenz verlangen)

PC

****** Soundkarte: Neu, Adlib komp., II FM, DM 80.-,** Soundkarte: CDROM + Midi + Joystick + Microfon BNS-CHL., II FM, 44 KHz Samplingrate, Mixer, Adlib 2 S.B. komp. 195,- Tel: 07154/180437, abends.

Verk. 286-er 16 MHz, 40 MB Festplatte, VGA-Monitor, Cherry-Tastatur. Preis: 1200,- DM. R.Herrmann, Dorfstr. 25, O-8301 Goes

Verkaufe Original für PC: Indiana Jones 3 (VGA) für 50 DM. Tel: 089/781188 ab 17 Uhr.

386 DX, 33 MHz-Motherboard, 64 KB Cache, 0 MB RAM, erweiterbar auf 15 MB (SIMM), AMI-BIOS. VB 320 DM. Stefan Springer, Barbarossastr. 61, O-9006 Chemnitz.

Verkaufe AT 486 DX, 50 MHz + 4 MB RAM + 256 KB-Cache + 126 MB-Festplatte + SVGA-Monitor + 5 1/4 + 3 1/2 LW + Cherrykeyboard + Geniusmaus + SB 2.0 + MSDOS 5.0 + Joystick + Software, VB 3998,-, Telefon 04932/2854.

KONSOLE

Verk. Sega M.-S. I + 25 Spiele (Sonic + Phantasy Stat + Double Dragon) + Tips + Tricks: VB 800 DM (NP 1750 DM) Markus Mambrini, 5040 Brühl, 02232/47502, 14 - 17 Uhr!!!

Verkaufe Sega MS II für 120 DM mit Alex Kidd u. Joypad Sonic. Shinobi u. Micky Castle of Illusions für je 60,-. Alles ein 1/2 Jahr alt. Preis zusammen 270,-. Tel: 06673/1425

NES + ca. 45 US-Spiele für 1550 DM * Gameboy + 50 Spiele (nur kpl.) 650 DM * Sega Master + 15 Spiele 800 DM * Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

Verk. für GameGear Shinobi, G.Loc, Spiderman, Taz-mania, Sonic für ca. 40 - 50 DM. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel: 05832/2912, ab 13.30 Uhr!

Verkaufe Nintendo Super Set mit 8 erstklassigen Spielen für 320,- DM. Außerdem Space Rat Comic für 5 DM. Sven Fröse, Dresdener Str. 6, 2448 Burg/a.F.

ANDERE

!! Achtung !! Achtung !! Achtung !! Verkaufe 128 D mit Grünmonitor, sehr viele Originalspiele, mit Drucker, Joystick. Sehr viel Zubehör für DM 1100 VB. Tel: 06182/23298.

Zu verk. Atari 1040 F (4 Jahre) + Phillips 8833 Farbm. + Zubehör (ca. 20 Orig.; Sticks; etc.) Preis: VHS. Langendorf, Heidenreichstr. 4, 6100 Darmstadt, 06151/46563.

Suche Hardware

KONSOLE

Suche Neo Geo + Spiele; Mega Drive + Sp., Famicom + Spiele; NES + Spiele, Game Boy + Spiele; Sega Master + Spiele Eventuell auch ganze Modulsammlungen. Auch Tausch möglich. Telefon 04521/71497 ab 17 Uhr. (Andreas). Suche / tausche / verkaufe

ANDERE

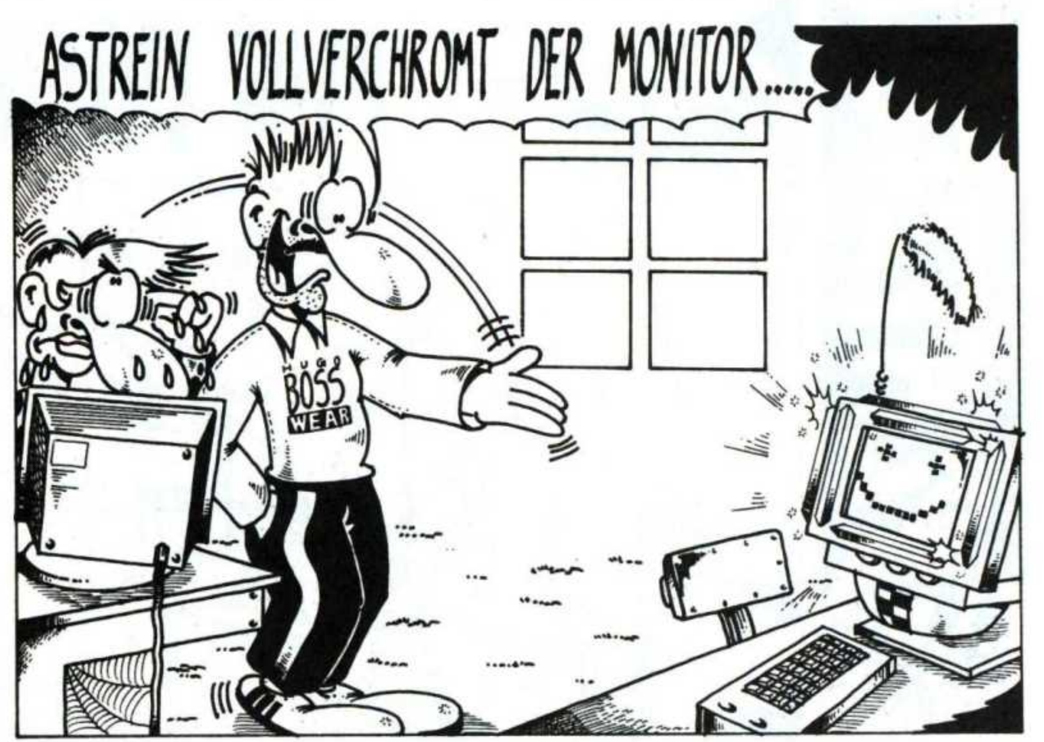
Suche A2092 HD mit Controllerkarte, eventuell auch einzeln. An Schmidt Jürgen, Gustav-Mahler-Str. 15, 8070 Ingolstadt, Tel.: 0841/41752 ab 18 Uhr.

Verschiedenes

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel (nur 2,50 DM/Runde Gratisinfo einfach per Postk. anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, 7300 Esslingen.







Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Oper. Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1 + 2, Larry 5, Zak McKracken. Je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen. Thomas Gatsche, Sudetenstraße 50, 5030 Hürth (frankierter Rückumschlag)

Weil zuviel vorhanden, verkaufe ich sehr günstig PHOTOJAHRESKALENDER für 1993 (!) von England, Schottland, Paris oder Wien. Auch 1 Kalender "Computer" vorh. M. Kohn, Postfach 740157, Dortmund

Milestone - Europe's most popular papermag! Vorst. in 64'er 9/92! Interviews, News, Charts, Addies, Photos ... 2,- DM an M. Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Alles von zu Hause aus. Info g. frank. Freium. von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

Achtung!! Wiedereröffnung!! Die KIMBA-Box geht wieder ONLINE. Home of the white LION. 02166/59883 300-2400 Baud 8/N/1 MNP V42 V42 bis 24 Stunden ONLINE.

Verkaufe 110 Zeitschriften (ASM, AJ, Power Play, Amiga PD, etc.), für 50 DM + Versand. Info 1,- Rückporto. Patrick Walter, Weberstr. 2 b, 3437 Bad Sooden-Allendorf.

Willst Du für eine Anzeige nicht 5 DM sondern nur 25 Pf ausgeben, dann hole Dir die Infos gegen 1 DM RP bei Jan Töpperwein, Krockhausstr. 25 a, 4630 Bochum 1.

Suche tauglichen Grafiker für Spielprojekt (Amiga!) Keine, die nur Logos und Fonts malen können!! Demografiken an: Maik Guntermann, Holzhofstr. 21 a, W-4836 H.-Clarholz.

AMIGA-User aufgepaßt: Die HIGHLIGHTcrew präsentiert 2 neue PD-Serien. Infos geg. 2 DM in Briefm. bei: Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden.

Suche Konsolen + Spiele für Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, Famicon + PC Engine!! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670.

Suche für AmPD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

iga, Chicago 90 und die Anleitung für Winzer. Zahle gut. Ruft mich an: Tel: 09181/30075, fragt nach Robert.

100,- täglich oder mehr bei leichter Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Thomas Aulich bei Rosengart, Am Kirchmannshof 15, 4100 Duisburg 28.

Top-Nebenjob der Extraklasse !!!!!!! Unglaublich! Legal von zu Hause aus! Die wahre Summe von 300000 DM in 4-5 Wochen! Wie? Info gegen 10 DM. M. Krüger, Mittelstraße. 31, 4019 Monheim.

An alle Amiga-Users: Suche Tips, Tricks und verzweifelt Codes für "Conflict Europe". An S. Schrickel, Im Alten Dorfe 28, 3400 Göttingen. 100% Portorückerstattung und mehr.

9000 DM oder mehr monatlich bequem und legal von zu Hause aus. Info gegen 1,- frank. und adressierten Rückumschlag. R.Noack, Steinweg 19, 4900 Herford.

PROFIS AUFGEPASST!!! Blutiger Anfänger braucht Hilfe. Das Problem heißt: FAIRLIGHT C 1985. Wer hilft mir das Spiel zu lösen, bzw. an Teil 2 zu kommen? Anscheinend bin ich der einzige, der dieses Spiel kennt ?!? CHEESY 0211/4184793

Beweisen sie Ihre Fähigkeiten als Detektive! Helfen Sie Scotland Yard, London's berüchtigsten Täter zu stellen! (Postspiel) Info gegen 1,- DM Rückporto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald

Kryptic Simulations Postspiele! Nie mehr Langeweile! Unglaublich, aber wahr: mehrseitiges GRATIS-Info bei KS, Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Warum noch warten???

Beweisen sie Ihre Fähigkeiten als Detektive! Helfen Sie Scotland Yard, London's berüchtigsten Täter zu stellen! (Postspiel) Info gegen 1,- DM Rückporto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald

GELD!! diverse Möglichkeiten: 100% Lottogewinn, Billigwareneinkaufsf., 300000 DM Gewinnkonzept, Geld m. Pl. usw. Gratisinfo gegen je 1 DM RP von: Lars Gudat, Hauptstraße 43, 7551 Butzen.

Beweisen sie Ihre Fähigkeiten als Detektive! Helfen Sie Scotland Yard, London's berüchtigsten Täter zu stellen! (Postspiel) Info gegen 1,- DM Rückporto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald

Endlich. Jetzt kommt jeder bis zum Spielende, auch durch die schwierigsten Level. Mit einer Spielauflsg. v. L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen. Auflsg. ab 1 DM, Gratisl. gg. 1 DM in Briefmarken.

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel! Gratisinfo einfach per Postkarte anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, W-7300 Esslingen.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm Spielen. Die Hefte sind mehrmals getestet und bringen Sie garantiert zum Ziel. Sie enthalten den kompletten Lösungsweg und Pläne. Preis 12 DM + Porto. Telefon: 0511/626079. Daniel Plappert, 3000 Hannover 1.

Beweisen sie Ihre Fähigkeiten als Detektive! Helfen Sie Scotland Yard, London's berüchtigsten Täter zu stellen! (Postspiel) Info gegen 1,- DM Rückporto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald

Suche Spiele für Sega Mega Drive, Master System, Nintendo, Super Nintendo, PC Engine!! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1. 0431-641670 0431-641670

Verkaufe ASM's von 5/86 bis 10/92 + div. Happy Comp. u. Power Play pro Heft 2,- DM! Bestellung/Liste (m.addr. + frank. Rückumschl.) bei Andreas Birkenberger, Haslachstr. 18, 7827 Löffingen, Tel: 07654/8788

Beweisen sie Ihre Fähigkeiten als Detektive! Helfen Sie Scotland Yard, London's berüchtigsten Täter zu stellen! (Postspiel) Info gegen 1,- DM Rückporto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald

Informationen über diverse Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen/ Ettingshausen.

Markt

Verdienen Sie mehr als 100 DM täglich! 7800 in kurzer Zeit mit geringem eigenen Aufwand. Info per frankierten Rückumschlag bei: Henning Wiemers, Parkstr. 19, 3530 Warburg-Menne.





TOP-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Ideal für Jugendliche! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg (nur schriftlich)

WAS! Sie arbeiten noch für Ihr Geld? Nicht doch, das muß nicht sein. Biete lukrativen Nebenverdienst von zu Hause aus. Sie verdienen bis zu 100 DM täglich und mehr. Info gg. 1 DM Freiumschlag v.: Udo Paschke, Luxemburgerstr. 268, 5030 Hürth.

NEBENVERDIENST! Bis zu 100 DM täglich. Leichte und LEGALE Arbeit von zu Hause aus. Kostenl. Infos gg. 1 DM Rückp.. Timo Fleig, Reinaubogen 101, 2081 Appen

TOP-JOP, 8000,- DM und mehr in 3 Monaten. Auch für Jugendliche. Info geg. 2,- DM in Briefmarken bei Martin Fuchs, Reinthal 120, 8153 Weyarn

Top-Nebenverdienst f. jeden von zu Hause aus! 8000 DM in kürzester Zeit mögl.. Auch f. Jugendliche geeignet! Infos gg. 1 DM RP bei Benjamin Ehrlichmann, Zum Ebersberg 41a, 3257 Springe 1.

Grafiker im Raum Ravensburg! Wir suchen für ein professionelles Rollenspiel einen dritten Grafiker (D-Paint). Olaf Gröner, Parkstr. 18, 7980 Ravensburg, Tel: 0751/21841

Bis zu 100 DM Nebenverdienst von Zuhause aus, ganz legal. Infos gg. frank. Rückumschl. bei Mirko Hänschen, Waldstr. 1, O-7981 Zuerchel.

Tausch

Verkaufe/tausche Mega Drive-Spiel Michael Jackson's Moonwalker. 0591/3445

Tausche Dune, R.Tycoon Planet, R.Hood, Shuttle, Falco 3, Patrizier, Nova 9, Aces, Castles Bl + Data, Civid, Strommaster, geg. Indy 4, A-Train, Space, Max, Sherlock uvm. Tel: 0941/999582

PC Suche: Indiana Jones 4, WC 2, Railr. Tycoon. Biete dafür: Monkey Island 2, King's Quest 5, Patrizier. Benjamin Mähler, Tel: 06224/12808. (auch einzeln!)

Tausche VGA s/w Monitor (1/2 Jahr alt) gegen 2 Spiele PC 3,5" (Gobliin 1 + 2, Elvira 1 + 2, Mega Lo Mania, Larry 5, Hook, Laura Bow 1 + 2, usw.) Tel: 035955/3472

Kontakte

Milestone - Europe's most popular papermag! Vorst. in 64'er 9/92! Interviews, News, Charts, Addies, Photos ... 2,- DM an M. Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

C64-User aufgepaßt! Wir suchen für unseren C64-Club Mitglieder! Info gegen 1,70 DM in Briefmarken bei: Deutscher C64/128 Club, Postfach 36, D-8737 Euerdorf.

DOUBLE TROUBLE - SEGA (Master-System/Mega-Drive) u. Nintendo (NES/Super NES) Club bietet Clubzeitung, Tips etc.! Deutschlands ältester Videospielclub und einer der größten in Europa! Tel: 030/6849816 od. 6188391

Suche Leute, die Lust haben, mit mir Spiele, Lösungen unt Tricks auszutauschen. Egal aus welchem Land oder Stern. Schreibt bitte in deutsch oder englisch. -Amiga- Mike Andreas Huber, Emil-Jakob-Str. 4, 6550 Bad Kreuznach.

Ich suche Amiga und PC Kontakte! Jan Schumacher, Südufer 54, 4773 Möhnesee. Fax: 02924/2941 ab 20 h BBS, oder Tel: 02924/384 ab 16 h. Bitte keine Idioten!

Hi, hier ist 3rd Dimension, der neue PC-Club. Es gibt jeden Monat eine Preisverlosung und Tips und Tricks für fast jedes Spiel. Näheres unter der Tel: 0711/344584.

Clubs

Amiga PD Club bietet viel und kostet wenig. Info u. Antrag: Amiga PD-Club, Postf. 7022, W-4690 Herne 24 oder Tel. 0 23 25 / 6 28 32. Infodisk gg. Rückporto (2,– DM)

Biete Software

AMIGA

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

— Amiga — Amiga — Amiga — Amiga — Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: 05731/40419 (André) Alte und neue Sachen vorhanden! (Nur telefonisch!)

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity'92 Sanity!!

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

V E R S C H E N K E 3,5"-Diskette für AMIGA mit Duper-Demos, auch zum Weiterverschenken! 2 DM Rückporto nicht vergessen! M.Kohn, Postfach 74 01 57, 4600 Dortmund.

Ihr sucht Spiele für 2 oder mehr Spieler? Große Übersicht aller dieser Spiele mit Inhaltsangabe 5,- DM. Einige Packg. 3,5" Disk NN je 9 DM. T.Baatz, Neubauer-Straße 1, O-1307 Eberswalde

Die beste Art viel Geld zu sparen: Spiele-Previews (über 100 d. neuesten Games, spielbar, vorh.) sowie s.g. andere PD ab 1,50 DM. T.Baatz, Neubauer-Str. 1, O-1307 Eberswalde.

Verk. Am. Or.: Pinb. Dreams, Al. Breed, Am. Sounder, F1 Grand Prix, Wizardry 6, D.D.Bill Compil. zu je 50,- DM; Wolfpack, It came fr. d., Wings of Death zu je 25,- DM. 02631/47114

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

V E R S C H E N K E 3,5"-Diskette für AMIGA mit Duper-Demos, auch zum Weiterverschenken! 2 DM Rückp. nicht vergessen! M.Kohn, Postfach 74 01 57, 4600 Dortmund.

Lösungen; Monkey Island 1 + 2, Elvira 1 + 2, Beast 2 + 3, Lotus 2 + 3, Indy 4, Ultima 7, Last Ninja 3, Amnios je Lösung 5,- DM; Geld bitte beilegen; Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumsch.)

Amiga Originale: James Pond 2, Epic Lotus, Flight of the Intruder, Lemmings + Data, Paradroid 90, X-Out, Microprose F1 GP, Muders in Space, F 15, Neuromancer, Tel: 06542/22160

Amiga Originale: Perfect General, Populous 1 + Data, Speedball, Pirates, Race Drivin, Bundesligamanager, Birds of Prey, Battle Chess 2, Eye of the Beholder 1, 06542/22160

Verkaufe Amiga-Original-Spiele. Bitte Liste anfordern unter Telefon 089/7911422.

Verkaufe Amiga-Originale (ca. 150 St.) zu supergünstigen Preisen. Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

— Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: 05731/- 40419 (André) Alte und neue Sachen vorhanden! (Nur telefonisch!)

V E R S C H E N K E 3,5"-Diskette für AMIGA mit Duper-Demos, auch zum Weiterverschenken! 2 DM Rückp. nicht vergessen! M.Kohn, Postfach 74 01 57, 4600 Dortmund.

Amiga, C-64, PC Software, PD, günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada. P.S.: Schreibt in deutsch!

Verkaufe Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Sega Master. Liste gegen 1 DM Rückporto oder frankierten Rückumschlag bei Helmut Sauter, Im Winkel 2, W-7994 Langenargen.

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstraße 74, 4300 Essen 1. PS: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Verkaufe Amiga-Original-Spiele. Bitte Liste anfordern unter Telefon 089/7911422.

C64

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Ich sende was andere nur versprechen. Tipsliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

C-64, Amiga, PC Softw., PD, günstig abzugeben. Schreibt in dt. an: Hot Soft, P.O.Box 71078, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada! Viele Neuheiten! Be fast!!

C64-PD-Software für nur je 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.







Mickey again

Stolze Besitzer eines SuperNES können sich diesen Monat glücklich schätzen. Warum? Weil wir für jeden Geschmack was auf der Pfanne haben. So findet Ihr auf Seite 126 das erste und äußerst gelungene Abenteuer der Mickey Mouse für dieses System. Für feuchte Hände bei allen Ballerfreunden sorgt SUPER SWIV. Serve & Volley heißt's bei JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR - endlich eine gute Simulation des Weißen Sports für diese Konsole. Mega Drive-Fans schauen diesen Monat ein wenig in die Röhre, denn neben BIO HAZARD BATTLE und JENNIFER CAPRIATI TENNIS war nicht viel los. Dafür gibt's aber ein SONIC-Special, bei dem Ihr heiße Preise gewinnen könnt. Eine informative Marktübersicht über Mega Drive- und SuperNES-Games findet Ihr ebenfalls vor. So long, yours, A-MAN



BUSINESS

Ausverkauft: Sega Deutschland meldet, daß bereits vor dem Erscheinen der neue Kassenschlager *World of Illusion - Starring Mickey & Donald* ausverkauft ist! Standesgemäß noch erfolgreicher zeigt sich **Sonic 2**, welches in England und Deutschland zusammen am Veröffentlichungstag 700.000 mal abgesetzt wurde. Da freut sich Sega aber fleißig.

HARDWARE

Preissenkung: Nintendo griff zum Rotstift und senkte die Preise für das SuperNES. Nur noch sage und schreibe 199 DM *(unverbindliche Preisempfehlung)* soll die Konsole kosten. Allerdings ohne Mario und Scartkabel. Diese 'SuperNintendo Power Station' ist vor allem für alle Mariohasser interessant, die 'Super Mario World' nicht mitkaufen wollen. Damit liegt Nintendos 16Bitter 80 Mark unter Segas Mega Drive, das 279 DM ohne Spiel kostet!



SOFTWARE

Neuerscheinungen: Fangen wir mit dem **SuperNES** an. Kleine funkferngesteuerte Autos, die wir bereits vom Game Boy her kennen, flitzen demnächst in *Super RC Pro Am* über den Screen. Ebenfalls rennspielmäßig geht's bei *Top Gear 2* zu. 'ne heiße Kugel, kleine Mönsterchen und Drachen, ein abgefahrener Sound und ein hervorragendes Gameplay werden hoffentlich die herausragenden Merkmale des auf der PC-Engine so phantastischen *Devil Crash* sein, das nun endlich auf den Markt kommen soll. Weniger Monströses wird Käufern der *Tiny Toons* geboten, die in Kürze ihr SuperNES-Debüt feiern. Alte Bekannte treffen wir auch in *Batman Returns*, *Blues Brothers* und *Star Wars* (hoffentlich bald) wieder. Zwei Basketball-Simulationen gibt's auch zu vermelden: *NBA All-Star Challenge* und *Bulls vs. Blazers*. Weniger Teamgeist wird bei *Best of the Best* sowie *Rival Turf 2* an den Tag gelegt. Bei diesen Fight-Games heißt das Motto 'Augen zu und draufhauen'. Und darauf warten wir sonst noch: *Super Buster Bros. (Pang), Out of this World (Another World), On the Ball, Chuck Rock, Push Over, Chester Cheetah* (alles mehr oder weniger Action).

Wie fürs SuperNES kommt auch für das **Mega Drive** *Batman Returns* und *Super RC Pro Am*. Highlight der folgenden Ausgabe wird aber hoffentlich *Streets of Rage 2* sein, das erste 16MBit-Cartridge für diese Konsole. *Arielle, die Meerjungfrau* wird sicherlich alle Walt Disney-Liebhaber verzücken, während harte Action bevorzugende Spieler bei *Super Battletank* und *Lightning Force* alle Hände voll zu

Softwareflut

Die nächsten Wochen versprechen verdammt heiß zu werden, denn gerade die beiden 16Bitter SuperNES und Mega Drive sehen einer anscheinend nicht enden wollenden Softwareflut entgegen. Unter den erwarteten Games befinden sich namhafte Titel wie Terminator 2, Indiana Jones, Blues Brothers, Batman Returns, Dracula und viele andere mehr.

TOP TEN

1. Sonic The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
3. Super Probotector (SuperNES, Konami Japan)
4. Sonic 2 (Mega Drive, Sega)
5. NHLPA Hockey '93 (Mega Drive, Electronic Arts)
6. Super Mario Kart (SuperNES, Nintendo)
7. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
8. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
9. Super Aleste (SuperNES, Toho)
10. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)



▲ Da will uns jemand terminieren (MD)



▲ *Pang heißt jetzt 'Super Buster Bros.' (SNES)*

tun haben werden. Eine ruhige Hand und ein gutes Auge sollten Käufer von *Leaderboard Golf* haben, dem Klassiker unter den Golf-Simulationen, der mittlerweile für beinahe jedes System erhältlich ist. Die Veröffentlichung von *PGA Tour Golf II* aus dem Hause Electronic Arts ist übrigens für Februar geplant. Pizzaverschlingende *Turtles* verunreinigen nun auch den Mega Drive-Modulschacht mit Resten der italienischen Speise. Mal etwas ganz anderes steht uns mit *Eco the Dolphin* ins Haus. Herrliche Animationen und farbenfrohe Grafik machen dieses Programm zu einem der Hit-Anwärter der nächsten Wochen. *Gadget Twins, Road Rash 2, Ex-Mutants, G-Loc, Rolling Thunder 2, Chakan, Tail Spin* und *Ninja Gaiden* wurde uns ebenfalls angekündigt.

Last but not least widmen wir uns dem **Game Boy**, der in den letzten Monaten etwas kurz treten mußte. Die *Tiny Toons* schlagen in ihrem zweiten Abenteuer zurück, und Sgt. Ripley versucht verzweifelt, das Super-Alien in *Alien 3* zu vernichten. Derweil macht sich *Dracula* auf die Suche nach frischem Blut (lecker), während *Robin Hood* Kevin Costner sucht - oder so ähnlich.

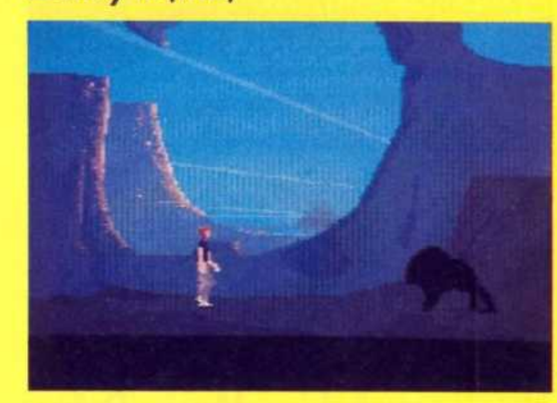
Dies & das kurz gesagt: Die amerikanische Version von 'Super SWIV' heißt *Firepower 2000*. Am Spiel hat sich natürlich nichts geändert. Eine bedauerliche Nachricht gibt's aus dem Hause Sega. Dort hat man den Veröffentlichungstermin von *Mick & Mack* leider von Januar auf März verschoben! Eine frohe Nachricht gibt's aber auch: *Thunder Force IV* (MD) ist nun offiziell erhältlich.

So, das war's mal wieder an News. Ist ja auch eine ganze Menge. Hoffen wir, daß die wirklich interessanten Titel auch rechtzeitig vorm nächsten Redaktionsschluß eintreffen, damit wir diese für Euch pixelgenau testen können. ■

A-MAN



▲ *Indy III (MD)*



▲ *Out of this World (SNES)*



▲ *Chuck Rock (SNES)*

SONIC 2 THE HEDGEHOG

System: **Master System & Game Gear**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Hersteller**.

8Bit Sonic

Nun flitzt der ultraschnelle Sonic auch auf dem Master System und Game Gear herum. Dies zwar in völlig anderen Leveln als auf dem 16Bitter, aber in altbekannter Qualität.

Tails, der zweischwänzige Fuchs und Freund Sonics und all die anderen Tiere wurde vom bösen *Dr. Robotnik* entführt. Keine Frage, daß sich unser blauer Igel sofort auf den Weg durch die sieben Zonen mit je 3 Spielabschnitten macht, um die Jungs zu befreien. Obwohl Sonic äußerst schnell zu Fuß ist, darf *(muß)* er sich zuweilen anderer Fortbewegungsmittel bedienen, von denen der Mega Drive Sonic nur träumen kann, z. B. *Hängegleiter*. Nach wie vor muß Sonic möglichst viele der umherliegenden Ringe einsammeln, welche ihn vor dem Tod schützen oder ein Extra-Leben bescheren *(bei 100 Ringen)*. Am Ende des dritten Teils einer Zone wartet natürlich der obligatorische Endgegner. Wer ein höchst rasantes Jump&Run mit guter, witziger Grafik, intelligentem Spielaufbau und Langzeitmotivation sucht, der ist mit **Sonic The Hedgehog 2** auch auf den 8Bittern bestens bedient. Bliebe noch anzumerken, daß die Game Gear-Version mit der des Master Systems völlig übereinstimmt. Lediglich die Sprites wurden dem kleinen Screen angepaßt, sprich: vergrößert! ■

hja



▲ *Tolle Grafik auch bei der 8Bit-Version Sonics 2*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

MAGICAL QUEST – STARRING MICKEY MOUSE

System: **SuperNES**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Capcom**, Japan, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: Japan-/US-Import, demnächst offiziell in Deutschland erhältlich.

Mickey forever

Mußten SuperNES-Besitzer kürzlich neidisch zur Kenntnis nehmen, daß Mickey Mouse auf dem Mega Drive bereits zum dritten Mal ihr Unwesen treibt, können sie sich jetzt endlich freuen. Just ist nämlich das erste Spiel rund um den sympathischen Mäuserich für dieses System fertig geworden, und es strotzt nur so von liebevoll gezeichneten Grafiken, die die Herzen aller Disney-Fans höher schlagen lassen.

In seinem neuen Abenteuer kämpft sich Mickey ganz allein durch sechs Level, um Freund Pluto zu befreien. Dabei beweist er sich als Verwandlungskünstler der feinsten Sorte. Er erhält nämlich im Verlaufe seiner Wanderung die Fähigkeit, sich in einen orientalischen Magier, einen Feuerwehrmann und einen Bergsteiger zu verwandeln. Jeder dieser 'Charaktere' besitzt seine spezifischen Eigenschaften, ohne deren Einsatz das Weiterkommen in vielen Fällen nicht möglich ist. So macht sich der Kleine beispielsweise den Druck des Wasserstrahls aus seinem Feuerwehrschlauch zunutze, um Felsbrocken aus dem Weg zu schieben oder aber brennende Plattformen zu löschen. Ganz schön raffiniert! Während Mickey in seinem normalen Kostüm die bösgesinnten Helfer Kater Karlos - dieser spielt wie im neuesten Mega Drive-Abenteuer den Oberfiesling - mit gezielten Sprüngen außer Gefecht setzt, kann er sie dank Verwandlung *(jederzeit möglich)* auch mit Magie, Wasser und Enterhaken erledigen.



„Auch auf dem SNES zeigt sich MM in Bestform“





▲ *Hoppla, ein alter Bekannter*



▲ *Hier wird's rutschig*



▲ *Super-Zoom-Effekt wie bei Contra, wenn der Adler angeflogen kommt*



▲ *Am Ende des Weges wartet Pluto auf seine Rettung*

Der lange Weg bis zu Kater Karlo führt den Publikumsliebling aus dem Hause Disney - das Programm selbst stammt von **Capcom** - durch wunderschön gezeichnete Level der unterschiedlichsten Sorten. Da wäre beispielsweise der Wald mit seinen Bäumen, deren Äste als Sprungbrett eingesetzt werden oder aber der, in dem sich Mickey aufs Glatteis begibt. Ein rutschiges Vergnügen! Irgendwie erinnert dieser Winterlevel an *Super Ghouls'n Ghosts* - kein Wunder, stammt's doch aus demselben Hause. Besonders toll ist aber auch der Feuerlevel, da heißt's nur: Wasser marsch! Am Ende eines jeden Levels wartet natürlich der obligatorische Endgegner auf Mickey. Außer Frage, daß die Maus im Verlaufe ihres Abenteuers auch diverse Extras wie Energieauffrischer, erweiterte Gesamtenergie, Zusatzleben, Shops und Bonusräume findet.

Die 256 Farben starken Grafiken der Level und Sprites sind den Jungs von Capcom wirklich außerordentlich gut gelungen. Alles wirkt sehr harmonisch - Kompliment! Ebenfalls gut ist die Animation der Charaktere. Trotzdem gefallen die witzigen Animationen der Maus aus *Castle of Illusion* fürs Mega Drive ein Stück besser. Dafür ist die Idee mit den Verwandlungen echt klasse und verdient ein Lob. Gelungen ist auch die musikalische Untermalung, welche mir von allen Mickey-Teilen auf diversen Konsolen bisher am besten gefällt. Extrem tadelnswürdig hingegen ist die Tatsache, daß wie bei *Super Ghouls'n Ghosts* das SuperNES arg ins Straucheln gerät, sobald sich einige Sprites auf dem Screen tummeln, weshalb bei der Grafik auch ein Punkt abgezogen wird. Nichtsdestotrotz hat sich der SuperNES-Mickey seinen Hitstern redlich verdient. Er kommt zwar in spielerischer Hinsicht nicht ans brandneue *World of Illusion - Starring Mickey & Donald* heran, bietet dennoch reichlich Abwechslung und einige nette, neue Ideen. Übrigens gibt's einen Zwei-Spieler-Modus, allerdings nicht gleichzeitig und drei Schwierigkeitsgrade, damit auch Profis auf ihre Kosten kommen. Ergo: **Magical Quest - Starring Mickey Mouse** ist eine lohnende Anschaffung! ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

SPEEDDMITRUS MAXIMUS

Was, Ihr wißt nicht wer der 'Speeddmitrus Maximus' ist? Na dann paßt mal auf, denn ich stelle Euch nun den schärfsten Vogel seit der Erfindung des Brathähnchens vor.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Sunsoft**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

Besser unter dem Namen **Road Runner** bekannt, liefert sich der beliebte Strauß in zahlreichen Comics knallharte Gefechte mit dem Kojoten **Wile E.** Dabei wendet dieser die hinterlistigsten Fallen und Gerätschaften an, denn so'n Vogel ist für ihn das ideale Abendessen.

Millionen begeister(te)n sich an diesem gemeinen Schauspiel, nun kann es ein jeder selbst nachspielen, und zwar in der Rolle des Road Runners! Die Mission des Spielers ist denkbar einfach: Alles was er tun muß, ist dem Widersacher zu entkommen und über zahlreiche Plattformen verstreute Fahnen zu finden. Währenddes gibt sich Wile E. jedoch alle erdenkliche Mühe, dem Federvieh über fünf Level à vier Stages hinweg den Hals umzudrehen. Neben dem Vierbeiner lauern aber auch sonst noch genügend Gefahren auf den RR und gestalten das Unterfangen so recht schwierig.

Wahrlich in einen Comic-Strip hineinversetzt fühlt man sich dank der toll gezeichneten Grafik und den witzig animierten Sprites. Der Sound ist leider nicht so berauschend. Eher berauschend ist die Geschwindigkeit, mit der Road Runner und Wile E. durch die Gegend rasen. Fast wie Sonic! Spielerisch bietet das Ganze auf Dauer gesehen leider nicht allzuviel Abwechslung, aber doch recht lange gute, witzige Unterhaltung. Für Fans der Comics ein Muß, für Freunde schneller Games ein interessantes Spiel. Meep, meep! ■

hja



▲ *Man sieht's dem Kojoten an: Gleich gibt's 'ne böse Überraschung für ihn*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Vernichtung

SUPER SWIV

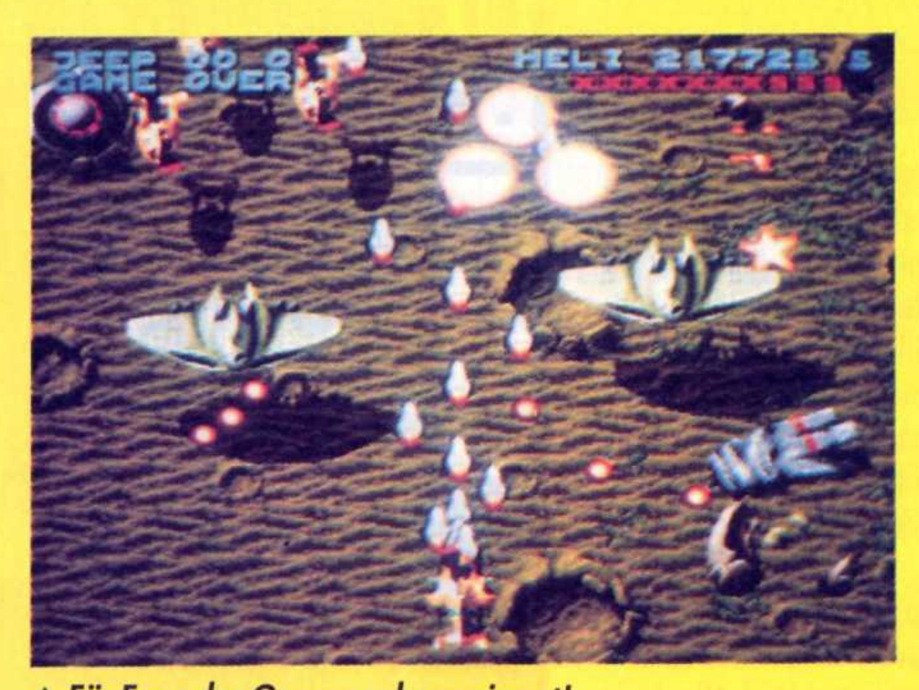
System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 140 Mark**, Hersteller: **Storm/ Coconuts Japan**, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, Bemerkung: Japan-Import.

Gar unglaubliche Dinge tragen sich im mit viel Seemannsgarn besponnenen Bermuda-Dreieck zu. Testwaffen aller Art verschwinden mirnichts dirnichts. Anders ausgedrückt: Es ist was im Busch!

Der Name *SWIV* wird von nun an auch auf Nintendos großer Konsole für zittrige Hände und gelegentliches Aufschreien sorgen - **Storm** macht's mit **Super SWIV** möglich. Schon an dieser Stelle möchte ich den Programmierern meine Gratulation aussprechen. Derart viele Objekte beinahe immer ruckfrei auf dem Schirm zu halten, ist eine Kunst, die sehr wenige Crews beherrschen. Aber nicht nur die Technik stimmt bei SWIV, sondern auch das Gameplay. Ein solides Leveldesign mit massiven Attacken, Kreuzfeuer und teilweise mächtigen Endgegnern wird bei diesem Vertikalscroller durch diverse Extrawaffen ausgeschmückt - nicht sonderlich toll oder herausragend, doch von Grund auf solide. Leider sind es nur sechs Levels, aber der Schwierigkeitsgrad zieht doch sehr flott an. Ein nettes Feature ist die Option, dem Feind per Heli oder Jeep zu Leibe zu rücken - oder bei zwei Spielern simultan in Kombination. Mir persönlich lag aus Gewöhnung eher der Lufteinsatz, doch auch die Bodeneinheit hat mit ihrer schwenkbaren Kanone so ihre Reize.

Grafisch ist Super SWIV gut gelöst. Die Gegner machen was her, die Farben kommen gut rüber; alles eben sehr, sehr ordentlich. Lediglich beim Sound hätte man m.E. etwas mehr tun können, als diese gewisse 'Auf dem Boden der Tatsachen'-Ernsthaftigkeit, will sagen: beinahe schon Tristesse, beizubehalten. Eine etwas heroischere Begleitung hätte sicherlich für mehr Spielfeeling gesorgt und Super SWIV zum Abheber gemacht. Da auch die Soundeffekte in Ordnung gehen, schreite ich zur Wertung. Ich sage nur: Das ist die Zerstörung in Reinkultur! ■

Uli



▲ *Für Fans des Genres sehr geeignet!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
(zu zweit simultan)	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Sonicmania

Der Held des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts heißt nicht Batman, Superman oder Spiderman. Es ist auch keiner der pizzaverschlingenden Turtles, auch nicht der gute alte Mario, nein: Der absolute Megarenner - und dies im wahrsten Sinne des Wortes - ist Sonic The Hedgehog! Der kleine Igel aus dem Hause Sega, der innerhalb von nur zwei Jahren einen Siegeszug ohnegleichen rund um unseren Globus verbuchen konnte, ist der Publikumsliebling schlechthin.



▲ *Sonic und Freund Tails im neuesten Abenteuer*

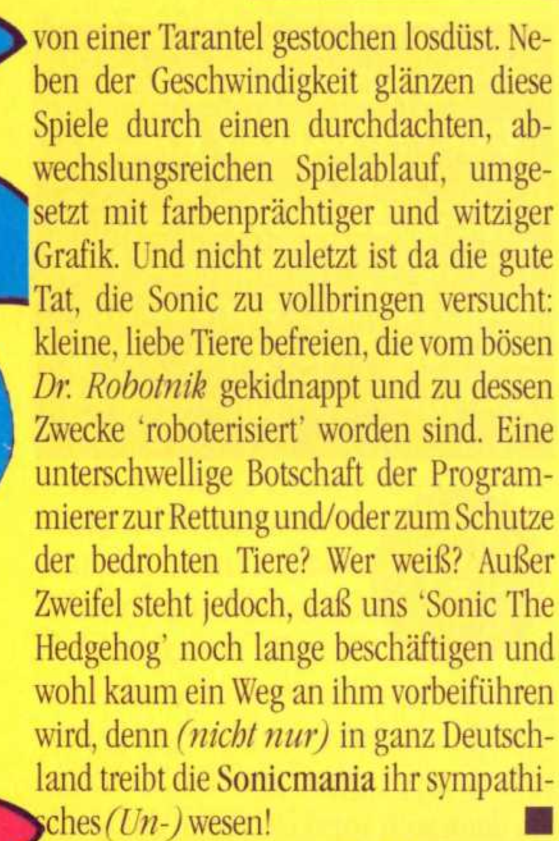
Und dies freilich nicht nur bei den Kids, Sonic ist generationslos, jung und alt lieben ihn. Wie anders könnten sich die außergewöhnlich hohen Verkäufe in Deutschland und England erklären lassen? Als **Sonic The Hedgehog 2** am 24. November vergangenen Jahres das Licht unzähliger Schaufenster-Auslagen erblickt hatte, waren bereits 700.000 dieser *(Pracht-)*Exemplare im Vorverkauf 'über den Ladentisch' geflutscht.

Der kleine blaue Igel geht weg wie warme Semmeln. Sonic ist auch die Videospiel-Kultfigur, deren Erfolg jüngst der britischen Platten- und CD-Industrie Angst und Bange machte; erwarteten deren Vertreter doch drastische Einbußen im Bereich der Tonträger um die Weihnachtszeit. Auch *Ronny*, allseits von 'Ronnys Pop Show' her bekannt, muß befürchten, daß ihm das aus nur wenigen Pixel bestehende kleine Videospiel-Stachelvieh aus Japan die Show stehlen wird, gibt es doch mittlerweile schon einen Musik-Sampler, für den Sonic sein Konterfei hergegeben hatte. Damit **damit** nicht genug ist, überhäuft uns die Merchandising-Industrie mit T-Shirts, Mützen, Plüschtieren, Taschen, Pins und dergleichen mehr. Ergo: Sonic begegnet uns überall - im Fernsehen, auf der Straße, in der Videothek und in den Shops...

Worin aber begründet sich dieser sensationelle Erfolg einer simplen Phantasie-Figur? Nun, Sonic ist eine Type, die man zwangsläufig mögen muß. Der kleine macht auf den ersten Blick einen gewitzten Eindruck, ist putzig und hat irgendwie - so seltsam es sich auch anhören mag - Ausstrahlung, Charakter und Charisma. Nicht zuletzt auch aus diesem Grunde befinden sich sehr viele Mädchen und Frauen unter seinen Anhängern, die nicht minder begeistert Sonics Abenteuer erleben wie ihre männlichen Mitstreiter.

Eine rasante Thematik eindrucksvoll umgesetzt läßt dem/der SpielerIn beinahe das Herz stocken; z.B. dann, wenn der kleine Bläuling mit seinem *Super Spin* oder im zweiten Teil gar *Super Dash Attack* wie von einer Tarantel gestochen losdüst. Neben der Geschwindigkeit glänzen diese Spiele durch einen durchdachten, abwechslungsreichen Spielablauf, umgesetzt mit farbenprächtiger und witziger Grafik. Und nicht zuletzt ist da die gute Tat, die Sonic zu vollbringen versucht: kleine, liebe Tiere befreien, die vom bösen *Dr. Robotnik* gekidnappt und zu dessen Zwecke 'roboterisiert' worden sind. Eine unterschwellige Botschaft der Programmierer zur Rettung und/oder zum Schutze der bedrohten Tiere? Wer weiß? Außer Zweifel steht jedoch, daß uns 'Sonic The Hedgehog' noch lange beschäftigen und wohl kaum ein Weg an ihm vorbeiführen wird, denn *(nicht nur)* in ganz Deutschland treibt die **Sonicmania** ihr sympathisches *(Un-)* wesen! ■

Hans-Joachim Amann





Konsolen

Spiele, die Ihr haben müßt

Der Markt der Konsolenspiele ist kaum noch überschaubar. Unmengen von Programmen liegen in den Schaufenstern kleiner Händler und großer Kaufhäuser aus. Nicht selten stehen Mega Drive- oder SuperNintendo-Besitzer zweifelnd vor den Auslagen und fragen sich "Welches Spiel ist überhaupt gut und das Geld wert, das es kostet?". Auf dieser Doppelseite erhaltet Ihr den ultimativen Überblick über alle empfehlenswerten und offiziell erhältlichen Programme für Mega Drive und SuperNintendo und eine kurze Beschreibung der besten.

Das abgelaufene Jahr brachte uns für beide Konsolen jede Menge Hits. Das überragende **Sonic The Hedgehog 2** war und ist dabei wohl der Winner schlechthin. Das ultraschnelle Spiel mit comicartiger Grafik und flottem Gameplay schlägt dank vieler neuer Ideen und der noch höheren Spielgeschwindigkeit sogar den Vorgänger qualitativ um eine ganze Ecke und gehört in jede gutsortierte Mega Drive-Sammlung.

Nicht minder begeisternd sind Mickey Mouse und Donald Duck in **World of Illusion**, ihrem ersten gemeinsamen Konsolen-Abenteuer. Ein Feuerwerk an spritzigen Ideen, witzigen Animationen und Situationen während des Spielgeschehens begeistern hier den/die Spieler genauso wie der phantastische und noch spaßigere Team-Modus, in dem beide Figuren gleichzeitig auftreten und sich gegenseitig unterstützen müssen.

Hammerhart und technisch höchst brillant geht's bei **Thunder Force IV** zu. Kunterbunte Sprites en masse, gelungene Animationen, phantastisches Scrolling in über zehn Ebenen, starke Sounds und Effekte und ein Spielgefühl erster Sahne zeichnen TF IV aus. Wer auf gute Action steht, der kommt an Thunder Force IV nicht vorbei - es ist das technisch ausgefeilteste Spiel des Genres auf dem Mega Drive.

Kommen wir zum Sport. **NHLPA Hockey '93** ist der ungeschlagene König der Sportspiele auf der schwarzen Edelkonsole. Gegenüber dem Vorgänger wurden einige Ecken und Kanten glattgeschliffen, so daß wir ein spielerisch verbessertes, mit zahlreichen Statistiken und 500 'echten' Cracks ausgestattetes Game vorfinden.



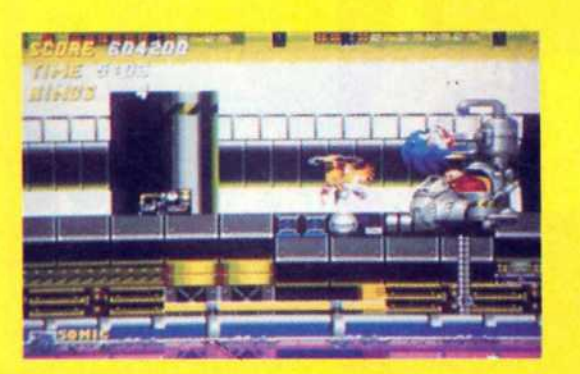
◄ *NHLPA Hockey '93 ist die beste Sportsimulation fürs Mega Drive*



▲ *Phantastische Grafiken im Unterwasserlevel Axelays*

Atmosphärisch dichter als **NFL Sports Talk Football** kann wohl kaum ein anderes Sportspiel werden. 'Live-Kommentare' während des gesamten Spiels, reichlich Auswahl an verschiedenen Spieltaktiken etc. machen diese American Football-Simulation zu einem Spektakel besonderer Art.

Weitere Spiele, die im letzten Jahr erschienen und unbedingt zu empfehlen sind: **Toejam & Earl** *(witzige Action)*, **Dragons Fury** bzw. **Devil Crash** *(hervorragender Flipper)*, **Speedball 2** *(futuristische Ballsport-Variante)*, **Kid Chameleon** und **Quackshot - Starring Donald Duck** *(beides originelle Jump'n'Runs)*.



Sonic 2 – der absolute Mega-Renner des Jahres ►

Kommen wir zu Nintendos ganzem Stolz, dem SuperNES, dessen Hardware - ausgestattet mit einem 3D-Chip - Effekte zuläßt, die man bislang nur aus der Spielhalle kannte. So beispielsweise beim Ballervergnügen **Super Aleste**, bei dem riesige Objekte gezoomt, gedreht und sogar gequetscht werden. Oder beim hervorragenden **Axelay**, das mit einem Scrolling besonderer Art aufwartet, das eigentlich gar keines ist: Der Planet unter dem eigenen Raumschiff dreht sich wie eine Walze um die eigene Achse, so daß Landschaft, Bodengegner usw. 'angezoomt' und nicht gescrollt werden müssen. Doch Axelay hat noch eine ganze Menge anderer grafischer Leckerbissen auf der Pfanne, die den Spieler begeistern. Klasse Technik, mitreißender Sound und eine daraus resultierende hohe Motivation sollten jeden Freund des Shoot'em-Up-Genres überzeugen.



▲ *Super Mario Kart bringt Fun*

Ebenfalls voll überzeugt hat uns **Super Probotector**, das nicht nur zeigt, was das SNES bei entsprechender Programmierung wirklich kann. **Super Contra** - so der japanische Titel - ist ein horizontal scrollendes Jump'n'Shoot, das durch berauschende Zoom- und Dreheffekte, höllischen Kreationen verschiedenster Aliens und einem sehr abwechslungsreichen Spielablauf fasziniert und zum Besten gehört, was es für diese Konsole gibt.

Rollenspielfreunde aufgepaßt: Wer einmal in den Bann von **The Legend of Zelda: A Link to the Past** geraten ist, der wird von diesem umwerfenden Rollenspiel-Adventure-Mix nicht so schnell wieder loskommen. Ein unheimlich fesselndes Programm mit toller Grafik, hervorragender Steuerung, klasser Story und einer Motivation, die unsere Höchstnote verdient hat.

Eine actionlastige und sehr gut spielbare Fußball-Simulation steht uns mit





▲ World of Illusion/Super Soccer

Super Soccer ins Haus. Das besondere an ihr ist die Perspektive, aus der das Geschehen auf dem Rasen verfolgt wird: Man sieht das Feld von schräg oben und der hintere Teil des Feldes wird angezoomt! Dadurch kommt ein klasse Feeling auf, und die Jagd nach dem Pokal macht gleich doppelt soviel Spaß.

Bombenstimmung und 'Machtkämpfe' der schlimmsten Sorte kommen beim originellen **Super Mario Kart** auf, einem Rennspiel der besonderen Sorte: Helden und Freunde der bekannten Programme rund um Mario schlüpfen hier in die Rolle von Kart-Fahrern, ausgestattet mit diversen Gegenständen, deren gezielter Einsatz so manche Rutschpartie der Konkurrenten auslöst oder diese gar kurzfristig verkleinert. Eine Mordsgaudi!



▲ The Legend of Zelda



▲ NFL Sports Talk Football



▲ Farbenfrohe Grafik beim Ballerknaller Thunder Force IV



▲ Megastarke Sprites gibt's bei Super Probotector en masse

Weiterhin uneingeschränkt empfehlenswert: **Super Ghouls 'n Ghosts, The Addams Family, Prince of Persia, Castlevania IV** *(alles Jump'n'Runs)*, **Parodius** *(originelles Shoot'em-Up)*.

Wir hoffen, Euch mit dieser Übersicht die Qual der Wahl ein wenig erleichtert zu haben und Ihr Euer Geld 'richtig' investiert. In der nachfolgenden Übersicht findet Ihr übrigens auch Programme, die älter als ein Jahr sind, in der ASM getestet wurden und ein 'zufriedenstellend' mit einer acht, ein 'gut' oder gar ein 'sehr gut' verdient haben . Somit besitzt Ihr quasi einen universellen Einkaufsführer für unterwegs. Fehlkäufe sollten damit also ausgeschlossen sein! ■

Hans-Joachim Amann

Mega Drive

ACTION

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Alex Kidd	59,95	5/89	10	Sega
Alien 3	119,95	11/92	8	Acclaim
Batman	99,95	10/90	8	Sunsoft
Castle o. Illusion starr. Micky Mouse	99,95	3/91	10	Sega
Chuck Rock	119,95	9/92	10	Virgin Games
Crüe Ball	119,95	12/92	8	Electr. Arts
Dick Tracy	129,95	5/91	8	Sega
Donald Duck	119,95	1/92	10	Sega
Dragons Fury	119,95	1/92	10	Domark
Empire of Steel	119,95	8/92	10	Hot B
Fire Shark	109,95	1/91	8	Toaplan
Ghouls 'n Ghosts	129,95	10/89	10	Sega
Golden Axe II	119,95	3/92	8	Sega
Hellfire	109,95	12/90	8	NCS
James Pond II	119,95	3/92	10	Electr. Arts
Kid Chameleon	119,95	5/92	10	Sega
Moonwalker	59,95	10/90	8	Sega
Out Run	119,95	11/91	8	Sega
Pacmania	109,95	9/91	8	Tekmagic
Revenge of Shinobi	59,95	3/90	10	Sega
Road Rash	119,95	12/91	9	Electr. Arts
Sonic the Hegdehog	99,95	10/91	11	Sega
Sonic the Hedgehog II	99,95	12/92	11	Sega
Speedball	99,95	2/92	10	Mirrorsoft
Streets of Rage	99,95	11/91	10	Sega
Super Thunder Blade	69,95	2/89	10	Sega
Thunder Force II	119,95	11/89	8	Tecno Soft
Thunder Force III	119,95		11	Tecno Soft
Thunder Force IV	119,95	10/92	11	Tecno Soft
Toejam & Earl	119,95	1/92	11	Sega
Toki	119,95	4/92	10	Sega
Wonderboy III	119,95	9/89	9	Sega
Xenon	99,95	9/92	9	Virgin Games
Zero Wing	119,95	11/91	8	Toaplan

SPORT

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Arnold Palmer Golf	59,95	1/90	8	Sega
Ayrton Senna's GP	119,95	10/92	10	Sega
Bulls vs Lakers	129,95	9/92	8	Electr. Arts
California Games	119,95	5/89	9	Sega
NHLPA Hockey '93	129,95	12/92	11	Electr. Arts
E. Holyfield Boxing	119,95	10/92	9	Sega
Hard Drivin'	119,95	3/91	10	Tengen
Joe Montana Football	129,95	3/92	10	Sega
J. Madden Football '92	119,95	3/92	9	Sega
NHLPA Hockey '93	119,95	11/91	11	Sega
PGA Golf Tour	129,95	6/91	10	Electr. Arts
Super Real Basketball	59,95	5/90	9	Sega

STRATEGIE

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Blockout	109,95	10/91	9	Electr. Arts
Columns	89,95	11/90	10	Sega
Starflight	149,95	2/92	9	Electr. Arts

ROLLENSPIELE

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Buck Rogers	149,95	4/92	9	Electr. Arts
Phantasy Star II	79,95	9/90	11	Sega
Phantasy Star III	79,95	10/91	8	Sega
Shining in the Darkness	149,95	12/91	10	Sega
Super Hydlide	119,95	11/90	9	Seismic
Sword of Vermillion	139,95	3/91	9	Sega

SIMULATION

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
F22-Interceptor	119,95	2/92	8	Electr. Arts

EDUCATION

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Where in time is Carmen Sandiego	149,95	7/92	8	Electr. Arts

SuperNES

ACTION

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Addams Family	129,-	6/92	10	Ocean
F-Zero	100,-	2/91	10	Nintendo
Pilot Wings	100,-	3/91	9	Nintendo
Street Fighter II	100,-	10/92	8	Capcom
Super Castlevania IV	129,-	3/92	10	Konami
Super Ghouls 'n Ghosts	100,-	1/92	10	Capcom
Super Aleste	129,-	7/92	11	Toko
Super Probotector	129,-	5/92	11	Konami
Super Swiv	129,-	11/92	9	Sales Curve
Super Teenage Mutant Hero Turtles IV	129,-	10/92	8	Konami

SPORT

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	139,-	3/93	9	Blue Byte
PGA Tour Golf	129,-	9/92	9	Elec. Arts
Super Soccer	100,-	5/92	10	Human

ROLLENSPIELE

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
The Legend of Zelda: A Link to the Past	100,-	8/92	11	Nintendo

STRATEGIE

Titel	Preis	Test	Ges.Note	Hersteller
Lemmings	139,-	6/92	10	Sunsoft

Matchball

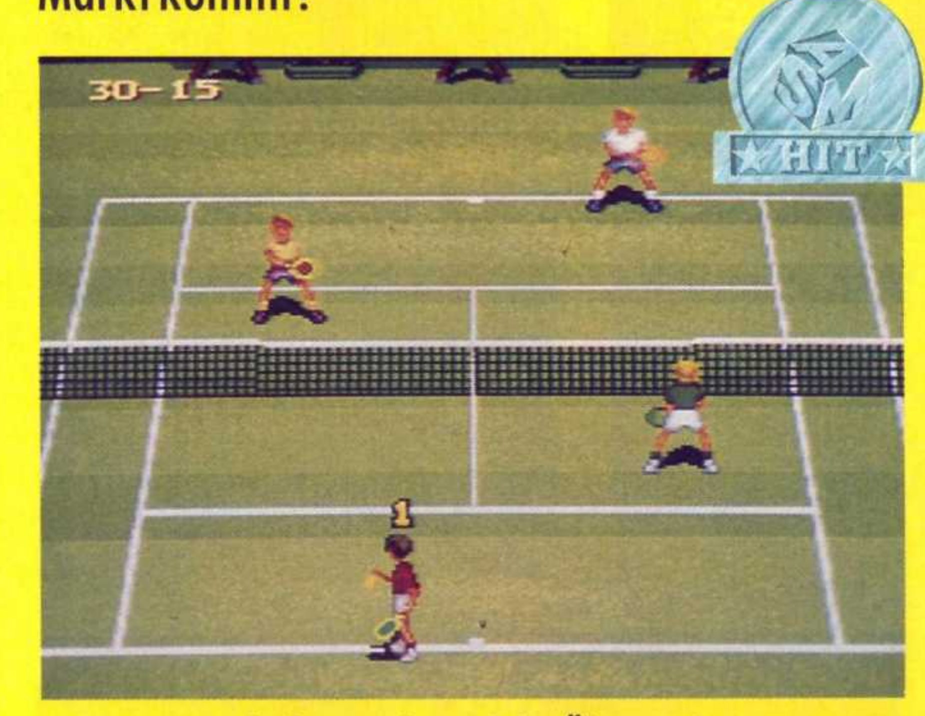
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Blue Byte**, Mühlheim/Ruhr, Muster von: **Hersteller**.

Verwöhnt wurden wir SuperNESler in Sachen Sport ja leider noch nicht. Okay, 'Super Soccer' ist ein klasse Teil, aber wie sieht's aus mit Golf und Tennis? Ente! Ändert sich dies nun, da BLUE BYTE endlich mit J.C. PRO TENNIS TOUR auf den Markt kommt?

Auf den ersten Blick macht das Programm auf alle Fälle einen properen Eindruck: Trainings-, Schaukampf- und Welttournee können gewählt und sowohl allein als auch zu zweit oder dank des bald erscheinenden Vier-Spieler-Adapters zu dritt bzw. zu viert in sämtlichen Kombinationen *(Einzel & Doppel, mit oder ohne Computerpartner)* gespielt werden.

Eine Weltrangliste ist vorhanden, leider mit nur 15 individuellen Spielern, welche nicht ihre Original-Namen tragen. Bedauerlich auch, daß im Gegensatz zum Trainings-Modus auf der Tournee nur mit 'Jimbo' gespielt werden kann. Dafür läßt **Blue Byte** in Sachen Spielbarkeit kaum Tadel zu. Kinderleicht lassen sich Topspins, Slices, Lobs etc. spielen. Das runde, gelbe Stück Filz läßt sich sogar seitlich anschneiden! Da erblaßt gar das famose *Final Match Tennis* auf der PC-Engine. Dafür lassen sich bei diesem jedoch die Bälle nicht so leicht erlaufen, was realistischer ist. Außerdem sieht man 'dank' Cursor bei JCPTT genau, wo der Aufschlag hinkommt und ob er seitlich angeschnitten wurde. Ärgerlich!



▲ *Fürs Doppel gibt's noch 'ne dicke Überraschung*

Trotzdem: Wer keine PC-Engine und *Final Match Tennis* besitzt, der findet in JCPTT bestimmt die Erfüllung. Es ist spielerisch gut, bietet vier Schwierigkeitsstufen *(eine davon 'versteckt')*, atmosphärische Effekte/Sprachausgabe und ein paar Gags wie Regen, das Spiel in der Wüste oder in der Antarktis - was will man (viel) mehr? ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

2nd Service

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Renovation Produkts, USA**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import, wird demnächst in Deutschland erscheinen.

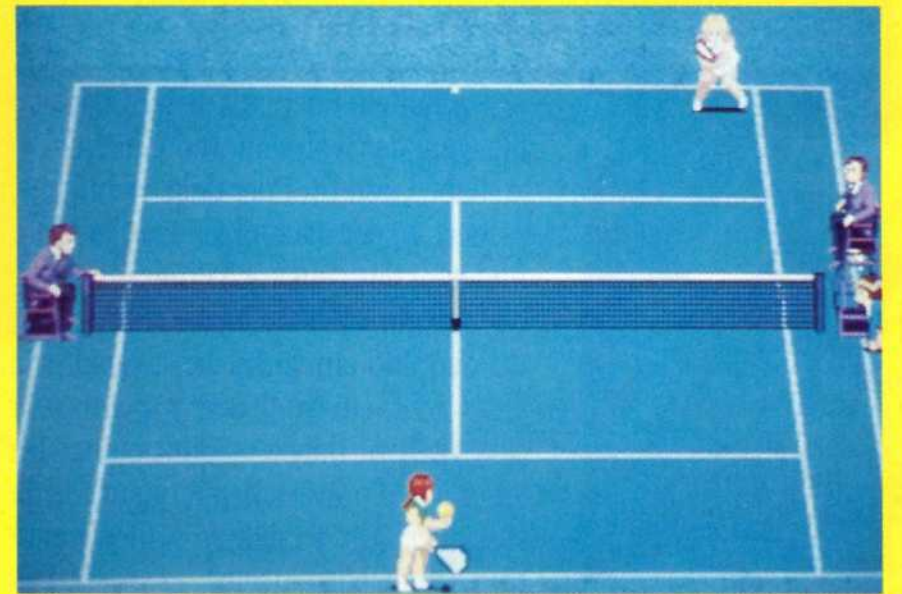
Spätestens seit den Erfolgen von Steffi Graf gehört es zu den beliebtesten Sportarten Deutschlands: das Damen-Tennis. Erstaunlicherweise findet dies in der Softwareindustrie kaum Resonanz, denn die meisten Games rund um die gelbe Filzkugel tragen die Namen männlicher Stars.

Für eine kleine Abwechslung sorgt nun **Jennifer Capriati Tennis** für das Mega-Drive.

Als erstes empfiehlt es sich, im Trainings-Modus ordentlich zu üben, denn neun verschiedene Schlagvarianten wollen beherrscht sein. Erst wenn Ihr die notwendige Routine besitzt, solltet Ihr Euch an den ersten Gegner wagen. Außerdem könnt Ihr sowohl einzeln als auch im Doppel spielen, welches Ihr nach Lust und Laune mit bis zu zwei menschlichen Spielern besetzen könnt.

Richtige Profis dürfen sich dann auch an einer kompletten Karriere versuchen. Ihr bastelt Euch einen Charakter zusammen und arbeitet Euch Match für Match in der Rangliste nach oben. Die Grafik leider ist kein Meisterstück. Selbst die graziöse Jennifer stampft wie ein Nilpferd über den Bildschirm. Derweil quält sich eine wirklich miese Sprachausgabe aus dem Lautsprecher und komplettiert den schlechten technischen Eindruck des **Renovation**-Games Immerhin ist das Spiel recht realitätsnah. Denn im Gegensatz zu *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* kann hier nicht jeder Ball erlaufen werden. Unterm Strich bleibt ein zutiefst mittelmäßiger Eindruck. Abgesehen von weiblichen Spielernamen bietet Jennifer Capriati Tennis nur die absolute Standardausgabe. Fans dieser Sportart sollten sich besser selbst auf den Platz stellen. Das ist gesünder und macht bestimmt mehr Spaß! ■

mkl



▲ *Nicht ganz ausgereift: Jennifer Capriati Tennis*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Konsolen

Killer-Kelle

ART OF FIGHTING

System: **NEO GEO**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 400 DM**, Hersteller: **SNK**, Muster von: **Hersteller**.

Streetfighter und kein Ende. Mit ART OF FIGHTING versucht sich diesmal SNK auf dem NEO GEO an dem scheinbar unerschöpflichen Thema.

Zumindest die Hardwarevoraussetzungen geben allen Grund zur Hoffnung. Aber zu früh gefreut: Das Modul leidet unter demselben Gebrechen wie die Helden des Games: Viel Muskeln, wenig Hirn. Dabei hätte es doch so schön werden können. Bereits die Intro-Sequenz glänzt mit prächtigen Animationen und erzählt die rührselige Geschichte eines Karatekämpfers, der sich zusammen mit seinem besten Freund auf die Suche nach seiner entführten Schwester macht. Selbstverständlich stellt sich ihm allerlei Gesindel in den Weg, das in schönster Beat-'em-Up-Manier vom Bildschirm geknüppelt werden muß. Neben der Tritt-und-Schlag-Standardausstattung verfügt jeder unserer beiden Heroes über recht praktische Spezial-Schwinger, die eine extra-verheerende Wirkung auf das Befinden Eures Gegners haben. Leider kosten eben jene Klapse immens viel 'Spirit', der nur sehr schwer zu ersetzen und dementsprechend kostbar ist. Dazu kommt dann noch ein kleines Wunder made by SNK: Trotz vier verschiedener Buttons auf dem Board haben es die Programmierer von **Art of Fighting** nicht geschafft, auch nur einen einzigen für diese Mega-Hiebe zu reservieren. Eigentlich schade, denn abgesehen von der etwas mißlungenen Steuerung ist das Game wirklich ansehnlich, und durch die vier verschiedene Schwierigkeitsstufen wird der Anfänger ebenso gefordert wie Prügel-Profis. Also: Art of Fighting ist kein schlechtes Game. Aber für ein Modul, das fast 400 Kröten kostet, darf, soll und muß man viel, viel mehr verlangen dürfen. ■

mkl



▲ *Imposanter Bursche ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Käferkriege

BIO HAZARD BATTLE

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SEGA**, Japan, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, **Sega**, 2000 Hamburg.

Auf Avaron hat man sich nicht die Mühe gemacht, biologische Waffen zu verbieten. Mit viel Hurra und anständigen Spezialeffekten hat man sich damit gegenseitig ausgerottet. Heute ist Avaron unbewohnt, bis auf die monströsen Mutationen die von den Bio-Waffen übrigblieben sind, und nun den Planeten beherrschen.

Die letzten Avaronier hatten die Flucht ergriffen, sich in einem Raumschiff, das den Planeten umkreiste, in Tiefschlaf versetzt, und darauf gewartet, daß Avaron wieder besiedelbar wird. Nach einigen hundert Jahren war es dann soweit: Man lässt sich auftauen und begibt sich zur Erkundung auf die Oberfläche hinab.

Aus dieser Exkursion wird auf Eurem Mega Drive ein heißes Actiongame, in dem Ihr mit bis zu zwei Mitspielern gegen die Monsterkreaturen Avaraons antreten könnt. Zunächst guckt Ihr Euch eines von vier unterschiedlichen Schiffen aus, und schon geht's los. In den obersten Schichten der Atmosphäre erwarten fliegende Kalamare und Horden von Riesenkäfern Eure Ankunft. Damit die Käferjagd leichter von der Hand geht, gibt es ein Sortiment ausgezeichneter Extrawaffen, die in kleinen runden Containern vorbeigeschwebt kommen und vom Peitschenlaser bis zum knüppeldicken Rundum-Schuß reichen. Sammelt Ihr mehrere Container ein und derselben Waffe auf, erhöht Ihr damit deren Wirkungsgrad. Gescrollt wird ziemlich hausbacken auf einer Ebene, dafür aber von oben nach unten, von links nach rechts, und wenn's sein muß auch mal diagonal. Technisch ist **Bio Hazard Battle** zwar nicht gerade der große Knaller, dafür gibt es viel zu sehen. Reihenweise wunderschöner Bösewichter: Vom Riesen-Blutegel über Monsteramöben bis hin zur überdimensionalen Horror-Krabbe. Eine grafisch überdurchschnittliche Ballerei. ■

hs



▲ *Flatterkakerlaken im Anflug*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Katzenfutter

WING COMMANDER

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Origin/Mindscape**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: **US-Import**.

Immer mehr Computergames finden ihren Weg auf die Konsole. So geschehen auch bei **Wing Commander**, welches nun fürs SuperNES erhältlich ist. Daß sich **Origin** bei der Umsetzung dieses rechenintensiven 3D-Weltraum-Kitkat auf eine Maschine mit einem Prozessor, der beinahe noch mit Dampf angetrieben wird, nicht mit Ruhm bekleckert konnte, dürfte klar sein. So findet man denn auf der Konsole eine abgespeckte ("Filmsequenzen?") und ruckelige Version von WC vor, die zwar nicht schön, aber immerhin einigermaßen spielbar ist. Alle Hauptfeatures der PC-Fassung wurden übernommen, und so kann man auch hier vor einem Einsatz am Simulator trainieren, sich mit Kameraden unterhalten oder das Briefing anschauen. Die Steuerung des gesamten Spiels wurde auf das Pad gequetscht. Etwas Gewöhnung vorausgesetzt kommt man hiermit verhältnismäßig gut klar; besser jedenfalls als mit den Rechenzeiteinbrüchen wenn sich mal ein paar Objekte mehr auf dem Screen befinden. Der 3D-Chip wird zwar genutzt, doch wie wir wissen, kann der nur ein Objekt bearbeiten, und das fällt schon auf.



Die Speicherung der Spielstände erfolgt mittels mehrstelliger Codes, die in Verbindung mit dem eigenen Callsign *('Rufname')* den Spielstand errechnen lassen; eine Batterie wäre hier die bequemere Lösung gewesen. Zu guter Letzt fehlt's auch noch bei den Farben und beim Sound. Letzterer klingt, als hätte man ihn direkt von der Roland-Karte gesamplet (brrrr...). Wer meint, ohne Wing Commander nicht leben zu können, der soll es sich in Gottes Namen besorgen. Wer allerdings den Anspruch auf eine tadelloses Spiel erhebt, der sollte entweder das Geld sparen oder gleich richtig investieren und sich einen PC zulegen. Trotzdem: Einen gewissen Reiz kann man dem Game auch in der Magermix-Fassung nicht absprechen. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

◀ *... und ruckelt vor sich hin.*



Wieder allein

Kevin McCallister ist wieder allein, doch diesmal nicht zu Hause, sondern mitten in New York. Und seine Widersacher aus dem ersten Teil machen erneut Jagd auf ihn.

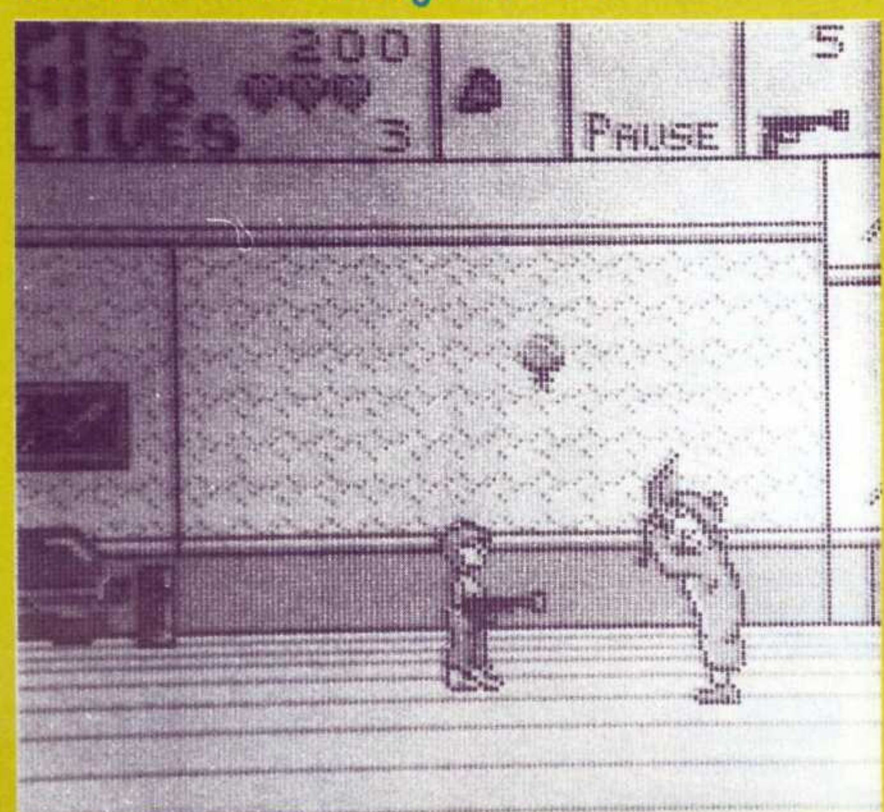
HOME ALONE 2

System: **Game Boy**, geplant für: **SuperNES**, empf. Vk-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Toy Headquarters**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Parallel zum Kinostart von Home Alone 2 erscheint das passende Spiel auch für den Game Boy. Dahinter verbirgt sich ein munteres Jump 'n'Run, das mit einigen interessanten Features aufwartet.

Kevin befindet sich im Plaza-Hotel und muß so ziemlich allem ausweichen, das sich ihm in den Weg stellt. So unter anderem einem herrenlosen Staubsauger, der ihn glatt aufschlingt, wenn er ihm zu nahe kommt. Auch das Hotelpersonal ist zu meiden, notfalls setzt Ihr halt eine Eurer Waffen ein.

Wichtig sind Shops, in denen Ihr oft hilfreiche Boni finden werden. Mit dem Fahrstuhl grast Ihr alle Etagen und Shops ab, bevor Ihr dann durch den Central Park und schließlich ins Rathaus müßt, um dann noch über dessen Dach, durch die Straßen von New York und am Weihnachtsbaum vor dem Rockefeller Center Jagd auf Marv und Harry zu machen.



▲ *Eine Faust-Feuerwaffe knockt aus*

Doch bis dahin ist es ein sehr weiter weg, und der wird sicherlich einige Stunden, möglicherweise auch Tage kosten. Die Grafik ist gar nicht mal schlecht, allerdings erkennt man bei aminierten Kleinstgegnern nicht, um wen oder was es sich handelt.

Dazu gibt es die übliche Dudelmusik, die jedesmal, wenn Ihr einen Gegner ausgeschaltet habt, eine Art Trauermarsch spielt und auch sonst eher dramatisch klingt. Ansonsten keine Mankos - insgesamt ein Spielchen für den Feierabend oder den Weg zur Schule. Besser als manch anderes Game für den Kekskasten ist's im Vergleich allemal. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



SUPER MARIO LAND 2

System: **Game Boy**, geplant für: -, Hersteller: **Nintendo**, Japan, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oeringen.

The Klempner Strikes Back

Tja, da hat sich Mario, der Welt bekanntester Klempner, wohl zu lange auf dem SuperNintendo herumgetrieben! Während er dort die herzallerliebste Pilzprinzessin befreite und dem bösen Bowser auf die Mütze hüpfte, hat der fiese Wario das Marioland erobert, alles verzaubert und Marios Burg besetzt. Ihr Einsatz, Herr Klempner!

Wario, der eigentlich Marios Zwillingsbruder sein könnte, wenn er nicht so fett und fies wäre, hat die sechs goldenen Münzen aus dem Tor zu Marios Burg entfernt. Seitdem die Dukaten da herausgepuhlt wurden, kann niemand mehr durch die Pforte. Hämisch lachend hat der beleibte Bösewicht die Münzen überall im Marioland versteckt, und unser kleiner Klempner-Held muß nun durch dick und dünn, um wieder an die Goldstücke zu kommen.

In Baumwipfeln und auf dem Meeresgrund

In der Krone eines Riesenbaumes, im Bauch eines Wales, im Herzen des weltgrößten Kürbisses und sogar im Weltraum hat Wario die Münzen versteckt. Also muß der Held des Mariolandes nicht nur hüpfen, diesmal gilt es auch zu schwimmen, zu fliegen und durch den freien Raum zu segeln. Neben vielem Neuen findet Ihr in diesem Game jedoch nach wie vor die bekannten und beliebten Elemente aus Mario Land 1: schmackhafte und aufbauende Pilzmahlzeiten, Feuerblumen und haufenweise versteckte Extras und Geheimlevel. Obendrein könnt Ihr diesmal sogar speichern; drei Slots stehen zur Verfügung, um jeweils einen Spielstand nach der Komplettierung eines Levels aufzunehmen.

Mit **Super Mario Land 2** ist **Nintendo** mal wieder der große Wurf gelungen: Jump&Run vom allerfeinsten. Zwar kann der GameBoy natürlich nicht mit der Farbenpracht seines großen Bruders SuperNintendo mithalten, in puncto Spielwitz jedoch kann Mario Land 2 es allemal mit *Super Mario World* aufnehmen. Mein Urteil: Unbedingt anschaffen!

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

ASM ★HIT★



◀ *Hier fehlen sie, die sechs goldenen Münzen*

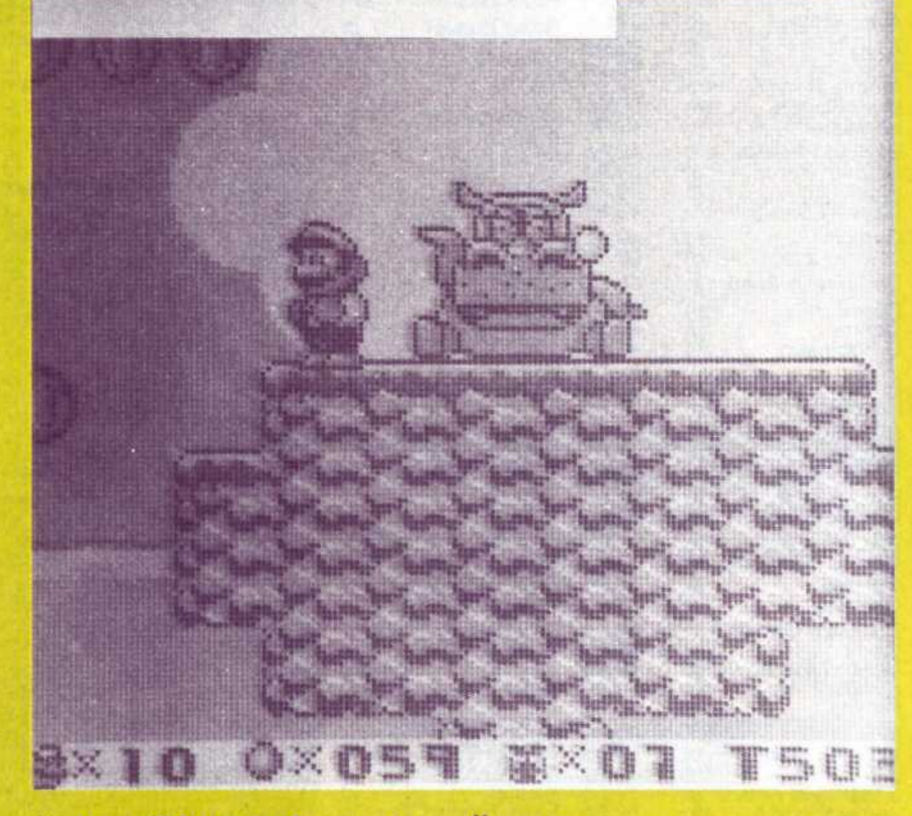
„Prädikat: unbedingt anschaffen!"

20 mega-starke Mario-CDs nur für Euch!

Schickt uns einfach 'ne Karte - mit etwas Glück könnt Ihr schon bald mit M.C. Mario abdancen! Karte an: ASM, Mario, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß: 28.2.93, Rechtsweg: ausgeschlossen!



Wir danken für die freundliche Unterstützung der Firma Rough Trade Records GmbH in Herne.



▲ *Jump&Run-Action par excellence*



LOTUS TURBO CHALLENGE (Mega Drive)



▲ **Auf dem MD nur noch guter Durchschnitt**

Test in: ASM 1/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Hersteller.

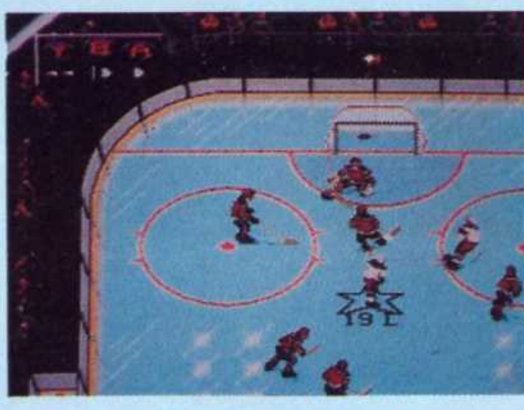
Nun düst der stärkste Vier-Zylinder der Welt - der Lotus Esprit Turbo - auch über die Platine des Mega Drive und muß gegen zahlreiche Konkurrenten bestehen. Äußere Bedingungen wie Regen, Schnee und Nebel sorgen wie bereits beim Amiga-Original auch hier für Abwechslung. Insgesamt gibt's acht Stages mit über 60 Checkpoints. Per Paßwort können die einzelnen Level angewählt werden. Wer möchte, der kann gegen einen Freund gleichzeitig auf einem gesplittetem Screen antreten. Während die Grafik recht flott ist, können Sound und Soundeffekte überhaupt nicht begeistern. Wahrlich peinlich ist das Motorengeräusch, das schlechter nicht hätte ausfallen können. Insgesamt gesehen ein durchschnittliches und lieblos umgesetztes Rennspiel, das nicht an die 16Bit-Computer-Fassungen herankommt. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

NHLPA HOCKEY '93 (SNES)



▲ **Technisch keine Meisterleistung**

Test in: ASM 1/93 (Mega Drive), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

Nach langer Wartezeit gibt's nun endlich eine Eishockey-Simulation fürs SuperNES. NHLPA Hockey '93 wurde nämlich just von Electronic Arts umgesetzt, doch leider kann es mit dem Mega Drive-Original nicht mithalten. Größtes Manko ist das katastrophale Scrolling, das rucklig und verwaschen ist's nun. Auch die Batterie zum Speichern der Playoffs wurde weggelassen (Paßwort). Des weiteren ist es nicht (!) mehr möglich, eigene Linien zu kreieren, die zahlreichen Statistiken wurden ebenfalls weggelassen, und der Spielablauf ist zu hektisch. Einzige Verbesserung, zumindest teilweise: die Soundeffekte, nicht aber der Sound. So ist NHLPA insgesamt gesehen eine enttäuschende Umsetzung des ersten (!) Teils (EA- bzw. NHL Hockey), mit dem Nachfolger hat's eigentlich nur die über 500 Spielernamen und die verbesserten Torhüter gemein. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	7
Sound	10
Atmosphäre	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

TRIVIAL PURSUIT (Master System)



▲ **Italien, is' doch logo**

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Das bestverkaufte Brettspiel der Welt - Trivial Pursuit nämlich - gibt's nun auch auf dem Master System und kann mit anderen Fassungen voll und ganz mithalten. Das Sprite des Quiz-Masters, der über 2000 mehr oder weniger knifflige Fragen wahlweise in Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch auf Lager hat, ist besser als bei jeder anderen Version gezeichnet und animiert. Richtig lustig sieht der Knabe aus. Ansonsten ist so gut wie alles beim alten geblieben: Es gibt neben den normalen Text- auch Musik- und Grafik-Fragen, eine Statistik und sechs Wißbegierige können am unterhaltsamen Geschehen für die ganze Familie teilhaben. Ein kleines Manko gibt's allerdings bezüglich der Übersetzungen zu beklagen, den in manchen Worten fehlen einfach Buchstaben. Doch ist dies nicht gravierend und ändert nichts an der stets hohen Motivation, die bei TP garantiert ist. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

SUPER TURRICAN (NES)



▲ **Plattmachen auf dem NES**

Test in: ASM 3/91 *(Amiga)*, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Imagineer/Rainbow Arts, Muster von: Hersteller.

Lang genug hat es gedauert, bis wir uns Super Turrican auf dem NES zu Gemüte führen konnten. Das Ergebnis? Auch NES-User haben schon bessere Action gesehen. Technisch ist das Programm gut gelöst, die Grafik kann man auch akzeptieren, ebenso das Gameplay, das um einen Renn-Modus erweitert wurde, durch den unser Held z.B. weiter springen kann. Der Sound grenzt anfangs an eine Enttäuschung, fängt sich aber im zweiten Level. Trotzdem: Chris Hülsbeck würde im Grabe rotieren. Das Leveldesign wurde an verschiedenen Stellen im Vergleich zu den früheren Versionen leicht abgewandelt und stellt einen leicht erweiterten Mix aus den beiden Computerspielen dar. Alles in allem ist die Konvertierung passabel geworden, aber nicht mehr. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Aushilfsmesse

Mit viel Getöse gingen die Vorankündigungen für die World Of Commodore (WOC) in Frankfurt an Hersteller und Presse. Was daraus wurde, war eher eine dürftige Auslegung des allgemeinen Messe-Begriffs. Auf zwei Etagen sollte die Halle 6 Anlaufpunkt für alle Computerfreaks der Republik sein. "Auf zwei Etagen . . ." Es klingt mächtig gewaltig. Da aber beide Hallen nur zur Hälfte genutzt wurden - der leere hintere Teil wurde jeweils durch eine nicht sehr attraktive Stellwand abgeteilt -, war alles eher Augenwischerei für ein staunendes Publikum. Viele Besucher hatten erst gar nicht kapiert, daß neben der Software im Erdgeschoß im oberen Teil ordentlich günstige Hardware zu erstehen war - es gab eben keine direkte Verbindung zwischen Plattform A und B. Die Aussteller monierten die schlechte Organisation, die Besucher klagten über ein fehlendes Neuheitenangebot.


▲ Besuch bei Ascon


▲ Simulator-Beiprogramm

Auch das vierköpfige Team der ASM wollte sehen, staunen und Schnäppchen machen. Doch für neuigkeitsgierige Journalisten und Freaks gab es nicht viel zu vermelden. Alles war in Arbeit, und neue, vielversprechende Programme sollten Raritäten bleiben. In Sachen Beiprogramm lief nicht besonders viel. Drei Simulatoren und eine Klettwand mit Trampolin, auf der sich jeder mutige Besucher als 'Bar Fly' versuchen durfte, sorgten für Messeaction.

Nicht sehr aufregend also das Ganze. Dabei hatten die Organisatoren der WOC eigentlich alle Trümpfe in der Hand: Der Termin hätte nicht besser sein können *(kurz vor Weihnachten)*, eine attraktive Halle im Zentrum der Republik, den Frankfurter Flughafen um die Ecke *(für den internationalen Touch)* und ein Motto, das eigentlich einen Haufen Schaulustiger anziehen sollte: die Computerei. Aber was daraus geworden ist, war eine Show, die ohne wenn und aber in die Kategorie 'ferner liefen' eingestuft werden kann und für das Fachpublikum lediglich Areal für das beliebte Spiel 'Ich-tausche-meine-Visitenkarte-mit-meinem-rechten-Sitznachbarn' war. Zur Ehrenrettung sei angemerkt, daß sich bei den Softwarefirmen zur Zeit auch wirklich nicht viel Berauschendes tut. Was an Neuem jedoch zu bewundern war, haben wir wir hier für Euch herausgepickt ...

ASCON

Bei den deutschen Hitmachern gab es erste Informationen zum Thema **Elisabeth I.** Ein Spiel, das zwar in die Richtung des Bestsellers **Patrizier** geht, aber noch über dieses Spielziel hinausschießt. Man schreibt das Jahr 1558, der Spieler darf sich Kaufmann nennen. Durch geschickten Handel kann später ordentlich in die Politik eingegriffen werden. Natürlich darf es den Spaniern nicht gelingen, die Herrschaft an sich zu reißen. Altbekannte und neue Features sollen in diesem Game in Einklang gebracht werden. Geplant ist Elisabeth für PC und Amiga. Verantwortlich für das Game zeichnet übrigens **Ralf Glau**, der sich mit *Hanse*, *Vermeer* und *Yuppie's Revenge* einen Namen gemacht hat. Bereits auf dem Markt ist die CD-ROM-Version vom Patrizier. Damit hat sich Ascon ordentlich Mühe gegeben. Geschäftsführer Holger Flöttmann: "Für uns war es die erste Möglichkeit, dieses Medium einmal auszunutzen und ein wenig auszuprobieren." Eine 1:1-Umsetzung von der Diskette sucht man hier vergeblich. Sprache

und Sound sollen dem digitalen Medium angepaßt sein und das alles zum alten Preis von 120 Mark.

ATTIC

Gibt es noch Amiganer, die keine 1.5. MB im Rechner haben und deshalb **Das Schwarze Auge** nicht spielen können? Oh Jubel: Attic arbeitet an einer abgespeckten Version von DSA, die dann nur noch 1 MB benötigt. Atarianer dagegen müssen leider komplett auf den Spielgenuß verzichten: Ihre Umsetzung wurde komplett zu den Akten gelegt, der Aufwand sei hierfür einfach zu groß. Statt **Perry Rhodan**, wobei im Moment nur die Leute von **Fan Pro** an der Story arbeiten, hat bei Attic jetzt **Das Schwarze Auge 2 - Sternenschweif** den Vorrang. Anregungen und Kritikpunkte der Spielergemeinde wurden mit berücksichtigt und so dürft Ihr ab Sommer z. B. mit einem vereinfachten Kampfsystem ins Getümmel ziehen.

BLUE BYTE

Ohne Stand, aber mit großen Plänen war Blue Byte auf der Messe unterwegs. Neben zwei PC- und Amigagames, sowie natürlich **Battle Isle II** und der CD-ROM-Version von **History Line 1914-1918**, setzt Thomas Hertzler im nächsten Jahr verstärkt auf Konsolenspiele, die in Zusammenarbeit mit einer japanischen Firma entstehen sollen. Schön, daß da eine deutsche Firma mal einen Fuß in die Tür kriegt...

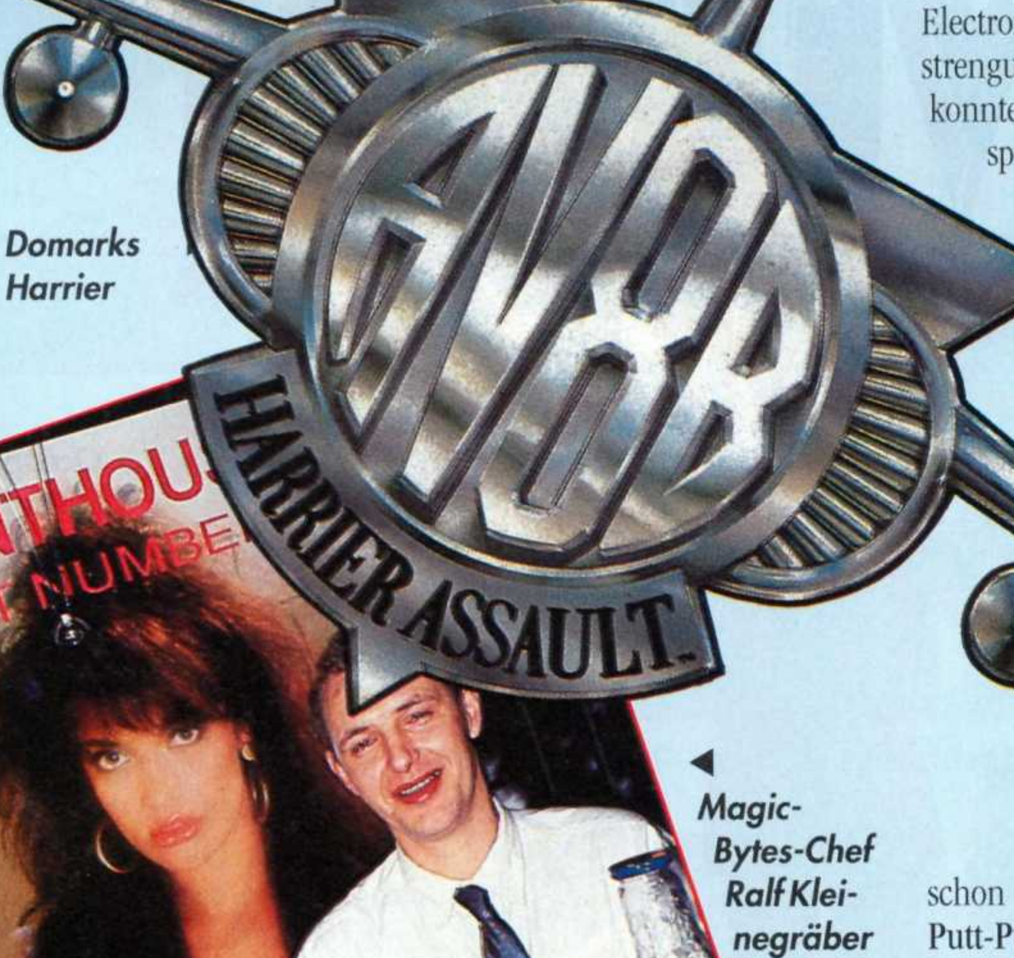
BOMICO

Eigenwillige Wege betrat der Distributor aus dem benachbarten Kelsterbach. Das Fachpublikum und die Presse wurden am Eröffnungstag der Messe in ein nahegelegenes Hotel gebeten, wo alle von Bomico vertretenen Labels sich ihr Stelldichein gaben und ihre neuesten Produkte ausführlich begutachten ließen, nur **Sierra** und **Krisalis** glänzten diesmal durch Abwesenheit. Die Abwesenheit des Messelärms dagegen störte niemanden.

Unter anderem war auch **Domark** zur Stelle und zeigte die endlich fertiggestellte PC-Version des **Harrier Assault AV-8B**, einem sehr schnell aussehenden Flugi mit starkem Strategieteil: Schauplatz ist die Insel Timor, auf der es recht realistisch zur Sache geht. Amiga- und ST-Versionen werden in Kürze folgen.

▶ *Auf der Bomico-Party: Inka Werbung einmal anders*

▲ *Oft war nur wenig a... Ständen los*



Domarks Harrier

◀ *Magic-Bytes-Chef Ralf Kleinegräber hat gut lachen*

Bei **Mirage** nahmen die PC-Götterkämpfe von **Ragnarok** Gestalt an, Versionen für Amiga und ST sowie in Deutsch übersetzte werden folgen. Und HURRA! Die leicht trotteligen **Humans** werden jetzt auch PCler in den Wahnsinn treiben. Eine Data-Disk dazu ist bereits in Arbeit.

Coktel Vision stand ganz unter dem Zeichen von **Inca**. Das Gedränge um den PC, auf dem sich El Dorado mit den bösen Konquistadoren Raum- und Zeitschlachten lieferte, zeugte von der Qualität des Actionadventures, das bald auch in aufgemotzter Version für das CD-I erscheinen soll. Der Ohren- und Augenschmaus ist auf den Seiten 6 ff. auf Herz und Nieren getestet.

Bei **Core Design** blieb der Bildschirm zunächst dunkel, weil irgendwie ein wichtiges Stück Software im englischen Office liegengeblieben war. Die Wartezeit wurde mit einem kleinen Schwätzchen überbrückt, und als dann doch noch Licht wurde auf dem Monitor, war nichts Geringeres als **Darkmere** zu bewundern. Wann das Adventure seinen Einzug in die heiligen Hallen der ASM halten wird, steht leider immer noch nicht fest.

ELECTRONIC ARTS

Schön gemütlich war es am Stand von Electronic Arts, von wo aus man den Anstrengungen der Bar Flyer zuschauen konnte. Diese klebten - Anlauf, Absprung, Flug - mal flatsch mit dem Gesicht zuerst, mal mit elegantem Salto, mal schief, mal kopfunter und auch schon mal echt profimäßig mit ihren Klettanzügen an der Wand. Genauso abwechslungsreich war auch das, was EA vorzustellen hatte. Eine 'Edutainment'-Serie für Sechs- bis Achtjährige wird im März ihr Debut geben und sah schon jetzt recht verheißungsvoll aus. **Putt-Putt** ist der Titel eines Junior-Adventures, bei dem die etwa Drei- bis Siebenjährigen in einer witzig animierten und mit Digi-Sprache versehenen Auto-Parade Klick-Abenteuer bestehen können. PC- und PC-CD-ROM-Versionen werden ab Weihnachten in englischer Version zu haben sein.

Beim EA-Label **Broderbund** hat ein knuddeliger Ameisenbär Streß mit seinem Lehrer im Lese-lern-Abenteuer **Arthur's Teacher Trouble**, einen PC oder Mac vorausgesetzt. Die Amigaversion von **Kid Pix** wird demnächst ebenfalls erhältlich sein, etwa gleichzeitig mit einem Erweiterungsprogramm. Die Raumfahrtsimulation **Buzz Aldrin** von **Interplay** wird gerade auf die Abschußrampe geschoben und auch **Battlechess 4000** findet wohl bald den Weg in die PCs.

Aus **Ultrabots** ist aus rechtlichen Gründen **Xenobots** geworden, sah ganz witzig aus und muß nur noch durch Gameplay überzeugen. Von **Bullfrog** ist **Syndicate** im April für PCs zu erwarten, die Amiga-Version dauert noch etwas länger. Und zum guten Schluß bringt EA eine spezielle Version von **DPaint IV** für den Amiga 1200 auf den Markt. Wird hier ein neuer Standard kreiert?

GRANDSLAM

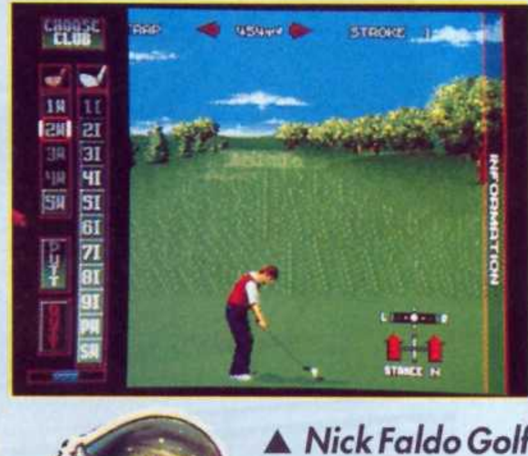
Bei Grandslam, die sich am Rushware-Stand ein Eckchen gesichert hatten, gilt die Devise: Alles in Arbeit, aber nix fertig.

Zu **Nick Faldo's Championship Golf** gab es eine Demoversion, die ordentlich Spielspaß verspricht. Alle Regeln haben Eingang gefunden, zwei Golf-Courses werden mitgeliefert, der Rest kommt auf Zusatzdisketten. Acht-Spieler-Modus und Handicap sind nur ein Bruchteil aus dem Angebot. Eine DeLuxe-Version soll folgen, verspricht Managing Director **Stephen Hall**.

140 Level soll **Legend of Myra** *(siehe auch Preview auf Seite 102!)* bekommen und für den PC und den Amiga veröffentlicht werden. Preis der beiden Grandslam-Games: jeweils 120 Mark.



▲ *Die spielbare Demo, die hoffen läßt*



▲ *Nick Faldo Golf soll für Wirbel in der Sport-ecke sorgen*

▲ *Ocean geht auf Monsterjagd*

INFOGRAMES

Mit Spannung erwartet, aber leider immer noch nicht fertig war das Grusel-Adventure **Shadow of the Comet**. Im Gegensatz zu dem Hit-Programm **Alone in the Dark**, das ebenfalls Lovecraft-Inspirationen zum Hintergrund hat, wird es im Shadow keine Actionszenen und auch eher konventionelle Grafik geben. Das ausgedehnte Probespiel verspricht dennoch Aufregendes. Reichlich verspätet endlich - auch hier fehlte eine Diskette und angekündigt ist es seit grauer Urzeit - konnte dann auch **Stunt Island** begutachtet werden. Mit feiner Grafik wird hier ermittelt, wer sich die besten Stunts ausdenken, sie fliegen, filmen und zusammenschneiden kann. In etwa vier Wochen soll die deutsche Version zu Sturzflügen verleiten.

Magic Bytes

Magic Bytes is back! Mit drei neuen Titeln meldet sich das Label aus der Versenkung zurück. Während sich Strategie-Fans auf **Dynatech** und **Elysium** freuen dürfen, richtet sich **Penthouse Hot Numbers** an eine etwas andere Zielgruppe (!?). Verlagsleiter Ralf Kleinegräber faßt die Firmenpolitik in einem Satz zusammen: "Wir entwickeln lieber nur noch zwei, drei Spiele pro Jahr, die dafür aber dann besonders gut sind!"

MAX DESIGN

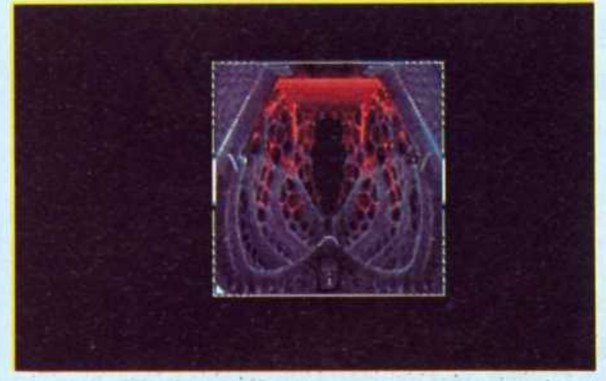
Die Österreicher ruhen sich nicht auf ihrem Ruhm aus, den sie mit *'1869'* erlangt haben. In Planung ist **Burn Time**, eine Zukunfts-Handelssimulation mit einem abschreckenden Nostradamus-Weltbild des 23. Jahrhunderts. Zu diesem Zeitpunkt hat die Politik die Rote Karte bekommen und die Wirtschaft ist allumfassende Macht geworden. Ein bißchen Adventure und ein ordentlicher Schlag Rollenspiel soll im Spiel die nötige Abwechslung beim Geldzählen bringen.

MICROPROSE

Immer für eine gute Simulation zu haben: Unter diesem Motto kamen die **MicroProser** mit einem eigenen Stand angereist. **Harrier, F-15 Strike Eagle**



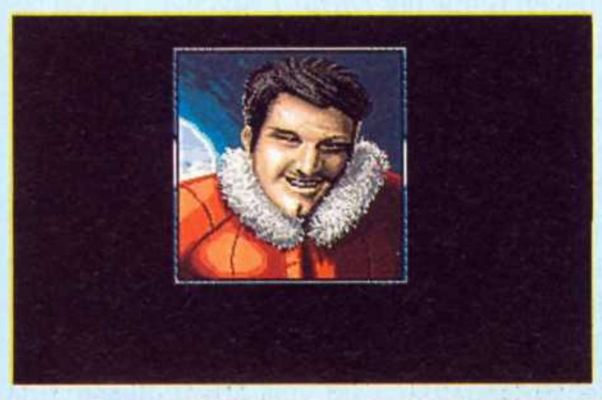
▲ *Selbst bei MicroProse war Zeit für individuelle Kundenbetreuung*



◀ *Whales Voyage von NEO ...*



◀ *... nähert sich der Fertigstellung*



◀ *An den letzten Bildern wird gefeilt*



▲ *Stunt Island von Infogrames*

III, **Task Force** und **Formula One Grand Prix** waren spiel- und testbereit auf Rechnern installiert. So durften die Messebesucher die ersten Versionen live in Augenschein nehmen. Zwar konnte der Simulationsproduzent in diesem Jahr keinen ersten Platz mit seinen Games in den Media Control Charts sein eigen nennen, aber dafür waren alle MicroProse-Veröffentlichungen so weit oben in den Verkaufslisten, daß Media Control die Firma zum erfolgreichsten Software-Hersteller des Jahres kürte. Herzlichen Glückwunsch!

NEO

Schönes und Trauriges war aus Österreich zu vernehmen. Zuersteinmal nähert sich das Rollenspiel **Whale's Voyage** mit Riesenschritten der Vollendung, im Februar sollt Ihr auf die abenteuerliche Reise in den Weltraum gehen können. Ein weiteres Rollenspiel, aber auch ein Actiongame und eine Wirtschaftssimulation mit Rollenspieltouch sind bereits in Arbeit. Über das Thema wollten die Jungs von NEO allerdings noch absolutes Stillschweigen bewahren. Alle Games werden auf PC und Amiga zu haben sein, und das bringt uns auch schon zum



▲ *Der Airbus-Simulator*

traurigen Teil dieser Nachricht: Auch bei NEO ist der Atari kein Thema mehr.

OCEAN

Viel zu bewundern gab es bei Ocean - die Jungs aus Birmingham haben viele Pläne fürs nächste Jahr. Zum einen wartet ab Februar **Sleepwalker** auf Euch, wenn Ihr einen PC, Amiga oder C64 Euer eigen nennt. Zum anderen hat Ocean zwei Sportsimulationen auf Lager, die beide sehr attraktiv aussahen. Genauere Titel als **Golf** und **Football Games** waren leider noch nicht zu erfahren, da für beide Spiele noch Sponsoren gesucht werden, die sich gerne versoften lassen wollen. **Universal Monsters** ist ab Ende Januar für Amiga und ST zu erwarten und beglückt Euch im etwas antiquierten 3D-Iso-Look von Van Helsings Haus mit allem, was die Universal Studios an Monströsem zu bieten haben. Im Sommer schließlich werden die Dinos aus **Jurassic Park** das Licht der Gegenwart erblicken. Konsolenmäßig soll übrigens die **Addams Family** auch über das Super-NES düsen.

PSYGNOSIS

Eine Simulation der besonderen Art stellte Psygnosis vor. In **Super Hero** dürft Ihr Euch in einem Labor SuperheldInnen von Eigenkreationen bis Super-, Bat- oder Spiderman erschaffen und sie anschließend in den Kampf gegen das Böse schicken. Das Beat 'em-Up sieht nicht schlecht aus, der Erfolg des recht originellen Programms wird jedoch letztendlich Gameplay abhängen. **Combat Air Patrol** soll den Einstieg der



▲ *Erste Shots von Maniac Manson II*

Liverpooler in den heiß umkämpften Flugi-Markt bringen. Zwei Flugzeuge samt Schleudersitz und ein Golfszenario enthält das bisher mit nur mäßiger Grafik aufwartende Programm. Ein heißer Anwärter für die BPS dagegen dürfte **Walker** sein, in dem ein schick animierter Kampfroboter auf dem Amiga jede Menge Winzsoldaten, Drachenflieger und Panzer zerbröselt. Und **Lemmings 2** wird es auch auf dem ST geben. Ein Wahnsinnsprogramm. Die Demodisketten gingen jedenfalls weg wie warme Semmeln.

RUSHWARE

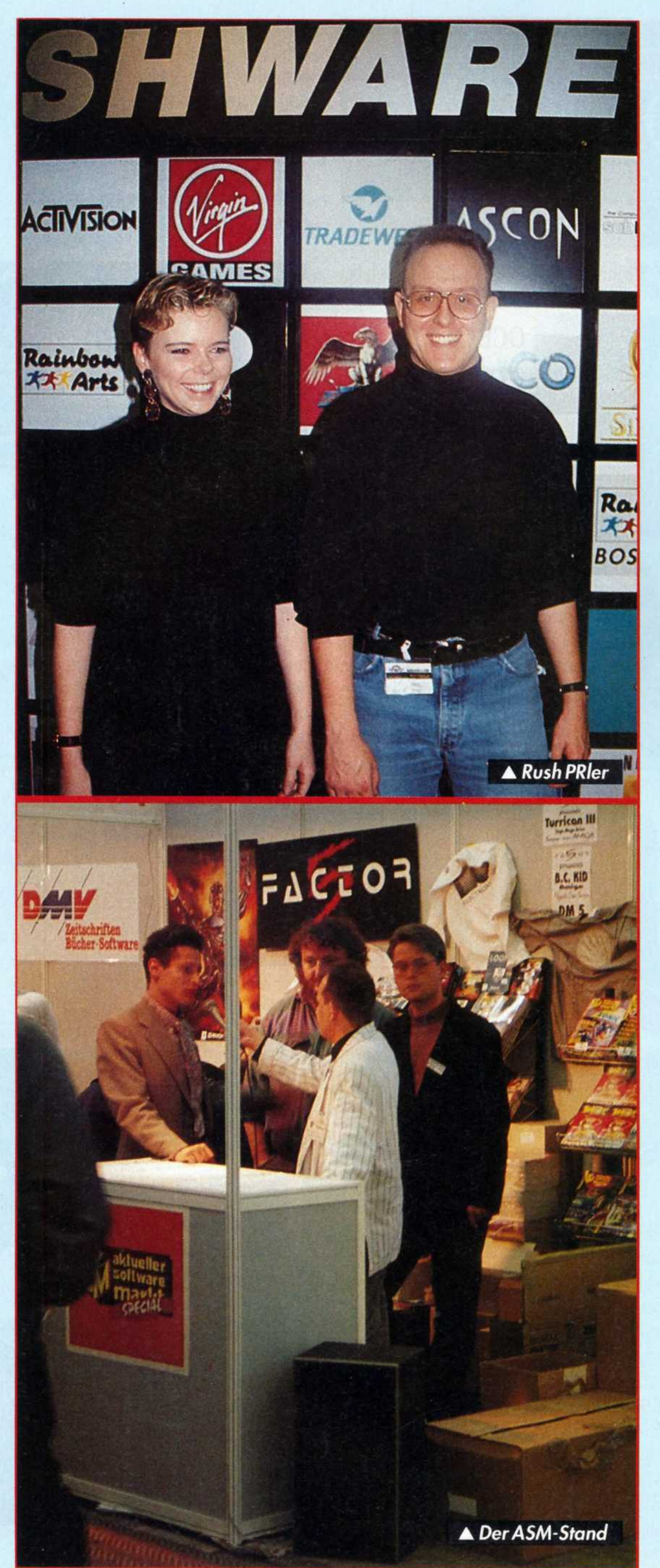
Unter dem **Rushware/Softgold**-Emblem hatte sich gleich eine ganze Reihe stattlicher Firmen eingenistet. Zwei Renner fielen den Messebesuchern sofort ins Auge:



▲ *Viel über die Handlung wird noch nicht verraten,*



dafür gab es aber einige vielversprechende Screenshots



▲ Rush PRler

▲ Der ASM-Stand

Nova Logic war mit dem Schrittmacher **Comanche** vertreten. Menschentrauben von Fans konnten sich gar nicht loseisen von dem, was ihnen bei diesem Hubschrauber-Simulator geboten wurde (ASM-Spiel des Monats 1/93).

Der Schwerpunkt bei Rushware lag eindeutig auf **X-Wing**, das nicht nur Star-Wars-Fans anzog. Leider nur per Video gab es erste Eindrücke vom Spiel aus der **LucasArts**-Ideenschmiede, wobei hier kaum noch zu unterscheiden ist, was nun Film und was Computeranimation ist. Herrliche Grafik und schnelle Flugsequenzen werden nicht nur bei der ASM als hitverdächtig gehandelt. Ganz real dagegen konnte der **Wing Commander** von **Origin/Mindscape** in der Amiga-Version probegeflogen werden. Alle Features genau wie auf dem PC und auch gleich in Deutsch - was will man mehr! Lustig, bunt und nicht weniger nervenaufreibend schließlich repariert Ihr in Kürze trotz geklauter Werkzeuge die Maschinerie einer Mindscape-Fabrik in **Contraptions** auf PC und Amiga.

SSI ließ ein paar wenige Infos über das geplante Horror-Rollenspiel **Veil of Darkness** fließen, und **Virgin** versprach, nach **Dune 2 - The Battle for Arrakis**, das von Westwood Studios programmiert wird, uns mit einem neuen Game der *Dune 1*-Macher Cryo zu beglücken: Arbeitstitel **Eden**. Von **Rainbow Arts** erwartet die Fachwelt **Flies**,ein Science-Fiction-Adventure.

Spaceward-Ho ist ein Strategiegame der ganz eigenen Sorte. Nicht, daß die Idee so umwerfend neu ist: Planeten erobern, Feinde ausschalten und Rohstoffe abbauen. Seinen Reiz bezieht das Game durch die Möglichkeit, im Netzwerk mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig zu kämpfen. Also dann liebe Bürokaufleute, Mitarbeiter von Werbeagenturen und Bankangestellte: Laßt die Arbeit liegen und schmeißt den blöden Kollegen aus Eurem Sonnensystem.

Softgold kündigte ein paar nette Überraschungen für dieses Jahr an: **Maniac Mansion II**, **Turrican III** und **Lolly Pop** sollen bald über die Ladentische gehen. Insgesamt gingen an Rushware/Softgold übrigens sechs Media-Control-Preise in verschiedenen Kategorien.

Star Byte Software

Bazooka Sue, die deutsche Antwort auf Indy&Co, nimmt langsam Formen an. Die Story ist bereits fix und fertig, an der Grafik wird noch fleißig gebastelt. Wenn alles klappt, geht das Spiel im März '93 über die Ladentische.

Etwas früher wird uns **Starbyte** mit der End-Version von **Fly Harder** beglücken. In insgesamt acht Leveln wird der Spieler seinen Kampf gegen Feinde und die Gravitation führen.

Thalion Software

Von besinnlicher Weihnachtsruhe ist auch bei Thalion nichts zu spüren. Mit gutem Grund, schließlich wird derzeit in Gütersloh an zwei neuen Games gewerkelt. Mit **Ambermoon** soll bald der zweite Teil zum Rollenspiel *Amberstar* erscheinen. Die 3D-Grafiken sehen schon heute erfolgversprechend aus. **Lionheart** richtet sich eher an die Action-Fans. Erik Simon, verantwortlich für Grafik und Design gibt sich kämpferisch: "Lionheart wird das beste Jump&Run, das jemals für den Amiga geschrieben wurde. Wenn sich die User aber wieder nur mit Raubkopien eindecken, hat Thalion für den Commodore das letzte Spiel gemacht." Im Februar werden wir die fertige Version unter die Lupe nehmen. ■

ab/cus/mkl/kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Organisation	6
Atmosphäre	6
Infogehalt	6
Unterhaltungsfaktor	4
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Gesammelte Werke



HitTitel	Ausg.	Seite	Rubrik
Archer MacLeans Pool...(Amiga)	1/93	90	Sport
Assassin (Amiga)	1/93	24	Action
AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
• Bill's Tomato Game (Amiga)	1/93	18	Action
Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
Bunny Bricks (Amiga)	1/93	38	Action
• Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
• Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
• Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
• Cytron (Amiga)	1/93	40	Action
D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
Death Duel (MD)	1/93	130	Action
• Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
• Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
Dune II (PC)	1/93	96	Preview
Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
Fly Harder (Amiga)	1/93	22	Preview
Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
Frankenstein (Amiga)	1/93	22	Preview
• Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
Gunship 2000 (Amiga)	1/93	110	Simulation
Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
Maniac Mansion (Amiga)	1/93	60	Oldie
• Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
• NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
Nigel Mansell World... (Amiga)	1/93	88	Sport
Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
Premier Manager (Amiga)	1/93	89	Preview
Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
Sabre Team (Amiga)	1/93	93	Strategie
Sensible Soccer V. 1.1 (Amiga)	1/93	88	Sport
Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
Sink or Swim (Amiga)	1/93	38	Preview
Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
• The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
• The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
• The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
Troddlers (Amiga)	1/93	20	Action
Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
• World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
• Xenon II (GB)	1/93	134	Action
Zyconix (Amiga)	1/93	24	Action

Legende:

AL	=	Atari Lynx	AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes	EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy	GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung	MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo	SF	=	Super Famicon/Super NES
SM	=	Sega Master System	SNES	=	SuperFamicon/SuperNES
ST	=	Atari ST			



... vermelden wir in dieser Nummer aufgrund einschneidender Spätfolgen zahlreicher Früschoppen, Spätschoppen, schöppferischer Pausen und geheimer Terminabsprachen mit der X-Mas-Organisation nicht. Wer sich jetzt auf Folter gespannt fühlt, sollte dies also bis zur Ausgabe 3/92 genießen.

Chiao, Eure Redaktion ...















Herausgeber
Michael Scharfenberger

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Coktel Vision

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig, Tel.: (089) 4391087

Anzeigenverkauf
Anzeigenverkauf PLZ 1-5:
Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, W-3440 Eschwege
Mediaberatung:
Karina Ehrlich, Tel.: (0 56 51) 809-371
Bernd Heckmann, Tel.: (0 56 51) 809-381
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 809-390
Sylvia Stephani, Tel.: (0 56 51) 809-380
Telefax: (0 56 51) 809 444
Anzeigenverkauf PLZ 6-8:
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, W-8000 München 82
Mediaberatung:
Peter Schätzle, Ilona A. Sehm
Telefon/Telefax: (0 89) 4 39 10 87-89 / (0 89) 4 39 10 80
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 929-915,
Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 929-916,
Telefax (0 56 51) 929-944

Satz/Anzeigensatz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60) Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929-904

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M., BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29-9 01, Telefax (0 56 51) 929-940
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29-760 oder (0 56 51) 929-761

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.



Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929-915, Telefax (0 56 51) 929-944

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867



Inserentenverzeichnis

Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

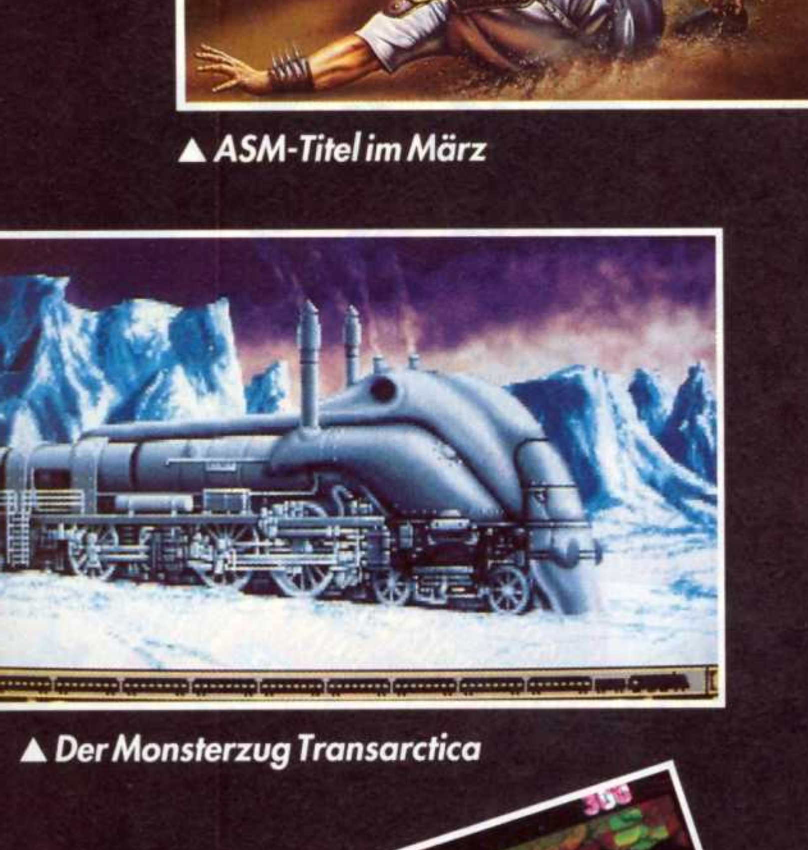
Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

...in der 3·93

BYE & BUY
◀ THE NEXT ...

▲ ASM-Titel im März

••• Weg von der WOC fiebern wir mit Euch dem dritten Streich im neuen Jahres entgegen. What's goin' on? Der schwerste nukleare Fehlschlag in der Geschichte unserer Erde soll Euch das Frösteln lehren. Die Operation 'Blind' hat versagt. TRANSARCTICA simuliert den Kampf ums Überleben und Kälte, Kälte, Kälte... Bis dahin heften wir uns an die Fersen von Michelle Pfeiffer, denn BATMAN RETURNS passiert gleich zweimal: als Action-Game im Preview und im Test des Adventures. Etwas länger brauchte die Story um Mel Gibson & Danny Glover, aber: nun ist's vollbracht. Wird LETHAL WEAPON endlich so gut sein, wie es lang währte? Neues werden wir auch in Sachen POPULOUS II verkünden, und hier und jetzt sollten vor allem die PC-User unter Euch hellhörig werden, wie auch bei... X-WING. In der Vergangenheit stets für Klatsch und Tratsch hergehalten, haben die Entwickler jetzt das Ikarus-Syndrom überwinden können. Wieder mit dabei: SONIC 2, wir tasten uns vor und präsentieren noch mehr seiner 'Secrets'. Ja, und nebst alledem wollen wir Euch beweisen, daß Kreuzberger Nächte wohl lang, ARABIAN NIGHTS aber um einiges länger sein können... Also, reinschau'n bringt's - ab 8. Februar gibt's uns schon wieder - wie immer an jeder Ecke•••



▲ Der Monsterzug Transarctica

▶ Lang: Arabian Nights



▲ Vorwärts in die Eiszeit?

▲ Sonic 2 – The Secrets Part 2

...3·93


ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
JETZT NEU
DAS ASM KURZ ABO
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich
aktueller software markt SPECIAL
LÖSUNGEN:
KING'S QUEST 6
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHA
KYRANDIA
LAURA BOW
HEXUMA
aktueller software markt
JEDE MENGE TIPS & TRICKS
SUPER VGA-GRAFIK IM SPIEL DES MONATS
DARKMERE: DEMO-DISK FÜR AMIGA
MEGA DRIVE & SNES
DIESE SPIELE MUSS MAN HABEN
DAS WAR '92! GROSSE LESERUMFRAGE
MIT SONIC 2 - LÖSUNGSWEG
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 2/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

ASM-BAZAR 2/93

! = Top-Angebot

- ☐ **1MB Speichererweiterung für Amiga 500 mit Uhr** ... à 149,– DM
- ☐ **Ultima V** ... (C64) ... à 49,95 DM
- ☐ **Lexicross** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 29,95 DM
- ☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
- ☐ **Monster Business** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
- ☐ **M.U.D.S** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM
- ☐ **Lethal Excess** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
- ☐ **Turrican** ... (Atari ST) ... à 19,95 DM
- ☐ **Block Out** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
- ☐ **Super Off Road** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C64) ... à 49,95 DM
- ☐ **Lemmings** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
- ☐ **Lemmings** ... (Amiga) ... à 39,95 DM
- ☐ **U.S.S. Enterprise** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 49,95 DM
- ☐ **Masterblazer** ... (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM

PACKS

- ☐ **ST-Action-Pack** ... (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) ... à 69,95 DM
- ☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 69,95 DM
- ☐ **Bard's Tale Trilogy** ... (☐ PC 5,25") ... à 49,95 DM
- ☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ... (F.O.T.L., Jump Jet, Strike Force) ... à 99,– DM
- ☐ **Lucasfilm-Koffer** ... (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 99,– DM
- ☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** ... (PC, beide 5,25") ... à 89,– DM
- ☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ... (PC 5,25") ... à 79,95 DM
- ☐ **PC-Sport-Pack 5,25"** ... à 99,– DM
- ☐ **Kick Off 2-Pack** ... (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) ... à 59,95 DM
- ☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ... à 69,95 DM
- ☐ **Virgin-Pack** ... à 49,95 DM
- ☐ **Maximum-Pack** (SWIV, St. Dragon, T2, Night Shift) ... à 29,95 DM
- ☐ **Chart Attack** ... (Lotus, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Amiga) ... à 49,95 DM
- ☐ **Chart Attack** ... (C64) ... à 19,95 DM
- ☐ **PC-Sound-Pack 1** (mit Hardware) ... à 249,– DM **!** ☐ **PC-Sound-Pack 2** ... (ohne Hardware) ... à 149,– DM

CDs

- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack« -CD** ... à 24,95 DM
- ☐ **Amiga Sound Edition – CD** ... à 21,– DM
- ☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM

BÜCHER

- ☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
- ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
- ☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
- ☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
- ☐ **4er Buch-Pack** ... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) ... à 25,– DM
- ☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) ... à 29,80 DM

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,– DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,– DM
- ☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ... à 20,– DM
- ☐ **folgende ASM/s:** ____ / ____ / ____ / ____ / ____ / ____ **zum Neupreis**
- **ASM Special Nr.** 6 7 8 9 ... **à 7,50 DM** 12 13 14 15 16 17 18 **à 9,80 DM**
- **Oldies! ASM** ☐ 11/88 ☐ 12/88 ... **à 6,50 DM** ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
- ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

- ☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ... **16,80 DM**
- ☐ **Turrican-Shirt** (XL) ... **à 24,95 DM**
- ☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ... **à 28,95 DM**
- ☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ... **à 23,95 DM**
- ☐ **Factor 5-Shirt** (XL) ... **à 26,95 DM**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

MICROWELLE

- ☐ Risk It (Amiga) ... **à 10,– DM**
- ☐ Spaceball (Amiga) ... **à 10,– DM**
- ☐ Space Cab (Amiga) ... **à 10,– DM**
- ☐ Freddy (Amiga) ... **à 10,– DM**
- ☐ Chemicon (Atari ST) ... **à 10,– DM**
- ☐ Skat 2000 (Atari ST) ... **à 10,– DM**
- ☐ The Secret Cave (Atari ST) ... **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programm[e]

Gesamtbetrag ____ D[M]

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendunge[n] ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bi[tte] Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vo[m] Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort




»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

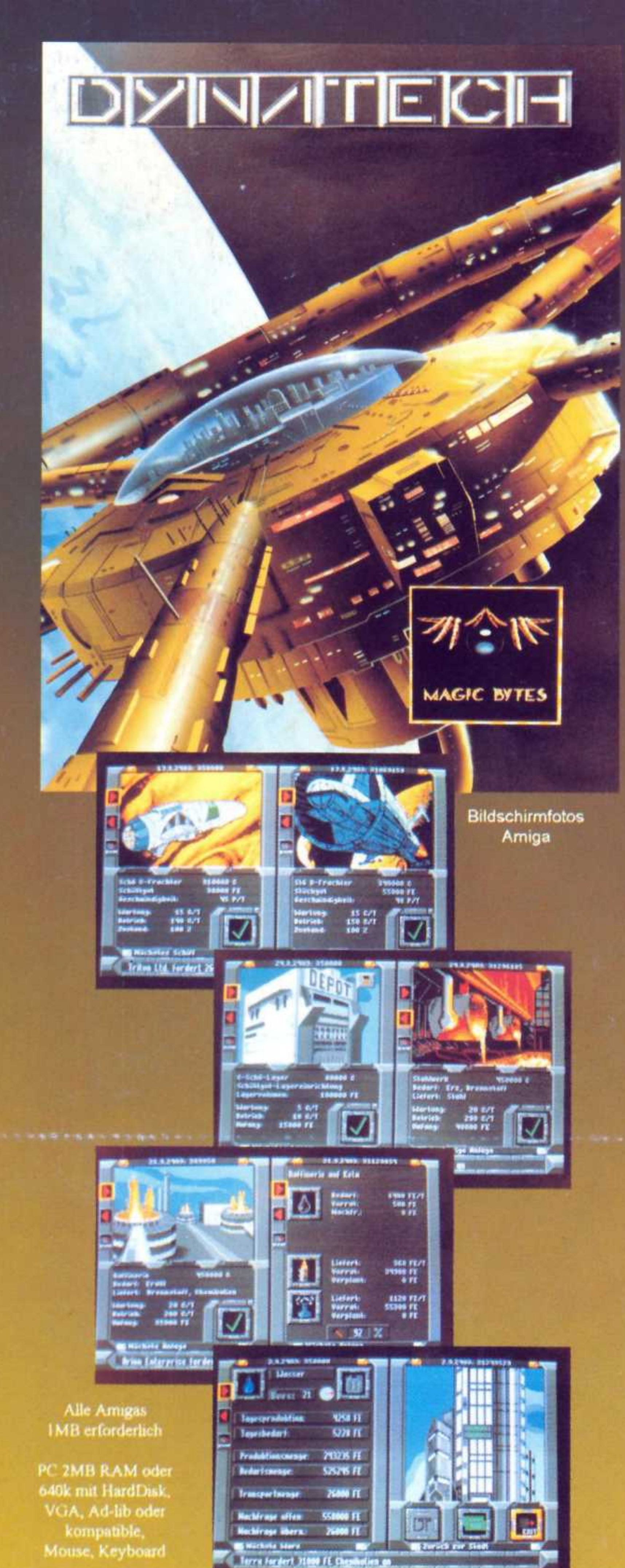
Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



MAGIC BYTES

präsentiert

**für Amiga
und PC
zwei**

**außergewöhnliche
Neuheiten !!**

MAILORDER

direkt vom
Hersteller
Einfach Postkarte an:

**Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh**

oder Telefon

05241 / 34861

anrufen

Versand per Nachnahme
+ 5,- DM Versandkosten.
Umtauschgarantie bei
defektem Spiel.Einfach



die Disketten einsenden.



Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:
2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.
Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.
Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM

Spielbare Demos
von
DYNATECH
und
ELYSIUM
für Ihren IBM PC
oder AMIGA
(Amiga nur Dynatech)
gibts bei uns für
DM 5,–

Nur gegen Vorkasse!
Titel und System
angeben.

**komplett in
deutsch**

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß !
Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.
Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.
Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93